NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br

EDIÇÃO Nº02 ANO 2009

CC BY ND NC

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES THE CRYSTAL BEARERS

ÍNDICE

PERFIL	Moogle	03
BLAST FROM THE PAST	Final Fantasy VI	04
POKÉMON BLAST	Mecânica Pokémon	09
ESPECIAL	A Série Crystal Chronicles	12
NINTENDO CHRONICLE	Das Cartas aos Arcades	18
MARIO BITS	Viagem a Sarasaland	21
GAMEDEV	As Áreas de Atuação na Industria	23
FAIL	Project H.A.M.M.E.R.	26
PRÉVIA	FFCC: The Crystal Bearers	27
COLUNA	Wii - Fôlego novo no terceiro ano	32
PRÉVIA	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	36
OUTER N	Para o alto e avante!	39
PRÉVIA	Tatsunoko vs. Capcom	42
TOP 10	Parece, mas não é	45
ENQUANTO ISSO	E o Zeebo?	51

AUTORES	Sérgio Estrella, Sérgio Oliveira, Gustavo Assumpção, Ricardo Scheiber, Pedro Pellicano, Andre Santos, Eduardo Jardim, Raoni Ferreira, Gustavo Henrique, Rafael Guerreiro, Heitor de Paola
REVISÃO	Thiago Abreu, Sérgio Estrella, Raoni Ferreira, Gustavo Assumpção
DIAGRAMAÇÃO	Sérgio Estrella, Gustavo Assumpção

INTRODUÇÃO

Depois de uma bem sucedida primeira edição, o site Nintendo Blast orgulhosamente lança a edição nº2 da Revista Nintendo Blast, com conteúdo ampliado, maior quantidade de páginas e novos colaboradores. Você que

E fique ligado no site, na revista e no fórum Nintendo Blast, pois estamos preparando muitas novidades para esse final de ano que vão te deixar com um sorriso de orelha a orelha!

Para receber as próximas edições da revista em seu email, basta fazer a assinatura gratuita através do site **revista.nintendoblast.com.br**.

Muito obrigado a todos que participaram e apoiaram o lançamento da revista, de forma direta ou indireta, e agora só resta desejar a você que aproveite o conteúdo desta edição que está recheada de matérias interessantes!

- Sérgio Estrella

APOIAM A REVISTA

Próxima

Perfil

Por **Rafael Guerreiro**

Moogle

Visto pela primeira vez em Final Fantasy III, Moogles são criaturas muito parecidas com gatos, possuíndo asas pequenas e uma antena vermelha na cabeça. O nome Moogle (ou Moguri em japonês, espanhol e italiano) é uma junção das palavras em japonês para Mogura (mole) e morcegos (Komori). A comida preferida dos Moogles é o Maní Kupo (ou Kupo Nut), que está presente inclusive em seu vocabulário (ou você nunca ouviu eles saírem por aí dizendo Kupo Kupo?) Juntamente com os Chocobos, os Moogles são considerados mascotes da série Final Fantasy aparecendo em todos os games da série principal (excessão feita para Final Fantasy IV). Isso porém não os isenta de terem aparecido em outras séries como Kingdom Hearts, Secret of Mana e até mesmo fora do universo dos games da SquareEnix, onde apareceram como jogadores de basquete em Mario Hoops 3-on-3.

Jogos/Séries em que está presente: *Final Fantasy, Final Fantasy: Crystal Chronicles, Final Fantasy Fables, Final Fantasy Tactics, Mario Hoops 3-on-3, Kingdom Hearts, Itadaki Street*

por **Gustavo Assumpção**

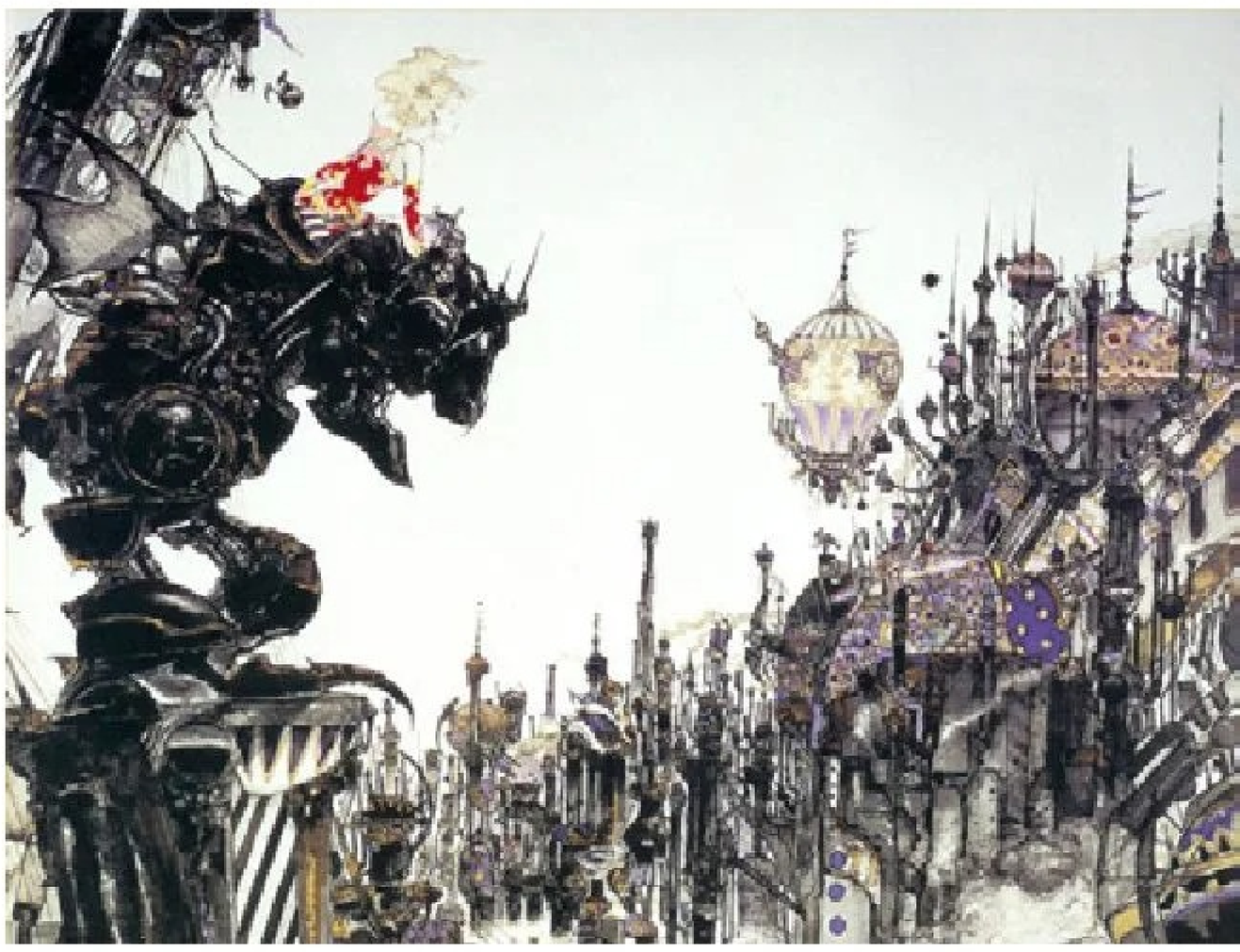
BLAST FROM THE PAST

FINAL FANTASY VI

Final Fantasy VI foi talvez o episódio da série que mais conseguiu criar uma empatia com o público desde o primeiro momento. E essa vitoriosa sensação foi resultado da criação do mais belo enredo em um RPG. Não só a metafórica inspiração no mundo moderno, FF VI criou um universo extremamente particular, personagens ricamente humanos e carismáticos.

Num único instante mirei e disparei contra seu coração, decidido a vingar nossos pais. O virote se enterrara profundamente atravessando a couraça imperial colorida. No instante seguinte, Kefka ia ao chão, com a diminuta flecha cravada em seu peito. Antes de desaparecer no ar como um passe de mágica, meus olhos foram testemunhas da dor e da ira expressas naquela face palidamente bizarra. As tropas debandavam apressadas com a queda de seu general. Em pouco tempo somente os corpos e o sangue derramado poderiam denunciar a batalha que houvera nas estepes geladas de Narche.

O trecho ao lado narra um dos momentos mais marcantes da história fabulosa, quando os Returners finalmente conseguem colocar Terra cara a cara com Tritoch



A última linha de defesa saira vitoriosa. Eles tentavam se proteger do gélido ar noturno que desafiava as fogueiras acesas. Entretanto, em meio a este raro momento de calmaria, Terra parecia ao mesmo tempo distante e quieta... Não era necessária uma única palavra. Ela desejava ver aquilo pelo qual lutamos minutos atrás. Estava claro em seus profundos olhos que a ex-assassina imperial queria ver o Esper. Ponderando a atitude que acabara de tomar, caminhei em sua direção pousando levemente minha mão sobre seu ombro. Em tremor e um olhar, reações esperadas. Mas de alguma forma, ela parecia conhecer minhas decisões e compreender minhas atitudes. Todos haviam se recomposto. Descansavam em abrigos improvisados enquanto eu não. Sem pronunciar uma palavra, atravessamos o desfiladeiro, passando os guardas e chegamos à beira do grande abismo. E a criatura estava lá, inerte em seu esquife glacial. Terra se aproximou mas, como se quisesse sentir o misto de dragão com aves e peixes. De alguma forma inconsciente, sabia que não devia impedi-la. Uma brisa se iniciou, tornando-se mais e mais forte, acariciando minha pele como se não desejasse minha presença. Foi então que ouvi a voz de Locke, gritando pela jovem. Nesse instante, raios começaram a se desprender do esquife, chegando até a maga guerreira unindo-os em um elo destrutivo.

O que antes era um lento deslocar dos ventos agora resultava em uma feroz ventania. Trovões cruzavam o ar bem diante de meus olhos, labaredas brotavam e lambiam as pequenas lâminas de gelo que infestavam o ar. Olhei para o aventureiro do meu lado, ameaçando alavancar na direção do Esper. Antes que pudesse concretizar meu objetivo, uma explosão de energia impulsionou a todo ali. Locke tombou desacordado, enquanto eu tateava por pedras que pudessem me sustentar e impedisse que eu caísse no abismo... Ouvi um grito e, em seguida, um intenso feixe, a cauda de massa de energia. Esforcei-me para erguer a cabeça e entender o que acontecia com Terra. Entretanto, tudo o que pude ver foi o Esper... Somente o Esper...”

Trecho da Revista “Gamers” nº 39.

Um game épico

Final Fantasy VI começa 1000 anos após uma violenta guerra que assolou o planeta. Nela os humanos enfrentaram os Espers – seres com poderes mágicos que possuem papel importante na manutenção do planeta. Numa violenta batalha, os humanos – que eram maioria – saíram vitoriosos e decidiram manter os Espers restantes presos em uma dimensão paralela.

Sem a magia para realizar ações simples, os humanos acabaram investindo em ciência e conseguiram fazer diversos avanços, evoluindo em muitos campos diferente. Mas nos dias atuais, mais precisamente há quase duas décadas, um imperador assumiu o poder. Seu nome: Gestahl. Apesar de Gestahl não ser uma pessoa de coração ruim, ele se deixa levar pelas orientações de seu servo: Kefka. Com uma mente doentia, o estranho humano vê no uso da energia mágica uma oportunidade única para que eles consigam fazer a dominação do planeta. É então que Gestahl e Kefka decidem abrir o portal que aprisiona os Espers e capturam esses seres mágicos para experimentos. Mas no momento em que estavam de partida, Kefka observa uma garotinha no chão, aparentemente recém-nascida e com um semblante calmo e tranquilo.

A garota é levada do mundo mágico e, claro, desperta grande curiosidade. É então que o Império decide criar a garota como uma verdadeira máquina de guerra. Ela recebe o nome de Terra Branford e treinamento especial para obedecer a todas as ordens dadas pelos comandantes. Foram só começar os primeiros testes para rapidamente ficar evidente o quão poderosa ela era, já que tinha força para destruir o que bem quisesse com grande facilidade. Com características humanas e mágicas, Terra era a arma que o Império precisava para dominar o mundo. Mas numa noite, Vick, Wedge e Terra chegam a cidade mineradora de Narshe para realizarem uma missão de rotina. É então que nas cavernas, Terra se sente atraída pela força de um estranho ser congelado... Um ser que esconde a chave para o seu passado. Um ser que guarda todo o direcionamento para o seu futuro...

A partir desse ponto a história se desenrola. Prepare-se para momentos hora de emoções fortes, hora de bom humor. Você vai se surpreender com a história de cada um dos personagens como Celes, a garota híbrida artificialmente que desenvolveu poderes mágicos, Locke o ladrão de tesouros de bom

coração que faz absolutamente tudo para ressucitar sua amada Rachel; Edgar e Sabin, os irmãos herdeiros do trono de Figaro, sendo o primeiro mulherengo e sem vergonha e o segundo politizado e sonhador. Ainda existem Gau, o menino abandonado pelo pai que foi criado por animais nas pradarias; Setzer o jogador de Black Jack e dono de um Airship; Cyan que teve toda a sua família morta em uma atitude brutal de Kefka; Strago e Relm que escondem grandes segredos... Há ainda outros personagens, todos com uma importância ímpar no desenrolar do enredo. Aguarde momentos que vão arrancar emoções de você. Não vou contar nada aqui pra não estragar a surpresa (como se o nível de Spoilers acima já não tivesse superado o aceitável...)

Trilha sonora perfeita

Outro grande destaque de Final Fantasy VI é a fabulosa trilha sonora, a obra-prima definitiva de Nobuo Uematsu. Cada personagem possui uma canção tema inédita, que combina perfeitamente com sua personalidade. Em cada cidade, você também encontrará um canção que combina com a localidade: de um ar triste, quase fúnebre em Narshe a uma canção maluca e supreendente em Zozo, as melodias conseguem fazer com que você viaje pelos sons e não só pelo enredo.

Mas a melhor canção do jogo é a extremamente conhecida “Aria di Mezzo Carattere” que foi a primeira música cantada composta por Nobuo Uematsu para um Final Fantasy. É uma ária componente da opera “The Dream Oath: Maria and Draco”. Na época o SNES não poderia recriar uma musica cantada fielmente, tão pouco uma Ária – ópera cantada por mulheres como protagonista - então as vozes da canção foram recriadas usando o formato de som SPC700. Apesar da baixa qualidade, ainda assim os eventos na Opera House se tornaram um dos mais marcantes de toda a história dos games.

Variedade lacinante

Naquele longínquo 1994, mais precisamente em 02 de abril, o visual dos games do Super Nintendo sofreram uma grande mudança com o lançamento de Final Fantasy VI. E isso não aconteceu devido aos belíssimos e grandiosos cenários, mas sim ao uso de efeitos 3D maravilhosos e de rotação nunca antes vistos. Mas apesar dessas inovações técnicas, não são elas que tornam o visual do game tão impactante.

O grande trunfo do game se chama variedade: cada localidade possui uma construção particular de cenários e elementos de interação. FF VI possui mais de uma dezena de cidades diferentes, inúmeras localidades onde os eventos se desenrolam e animações fabulosas. O nível de interação dos personagens com o meio também é muito interessante.

Opera House - O momento mais marcante

A Ária, cantada na história por Celes Chere, também é uma simbologia aos sonhos da personagem, que desejava intimamente não ser uma general, mas sim uma mulher com a oportunidade de amar e viver apenas como uma mulher normal.

Na Ópera, Celes atua como Maria, uma mulher que vive o drama de ter seu amado desaparecido na guerra e jurava o esperar eternamente. Isso também é uma referência às escolhas de Celes que mais tarde, após quase morrer sem esperanças, vê uma prova que Locke está vivo e então (a exemplo de Maria) compreende que batalhas são duras, mas devem ser travadas em nome daqueles que amamos sem nunca perdermos as esperanças de rever nossos entes queridos mesmo após o caos. Draco, o amado de Maria, era o homem que lutava na guerra, mas Maria também tinha a sua batalha, a de viver sem nunca perder as esperanças, acreditando que Draco estaria vivo mesmo desaparecido...

Ária é uma canção cantada por mulheres em operas, “Mezzo Cattere” significa “pessoa dividida” em italiano. Refere-se ao dilema de Maria entre esperar por Draco eternamente ou esquecê-lo para poder viver

*via **FinalFantasy.com.br***

Para a época era mais do que qualquer outro RPG tinha feito até então. Claro que o visual dos personagens é engrandecido pelo design fabuloso de Yoshitaka Amano, que não economizou seu talento para fazer um trabalho de design incrível. Todos os personagens são ricos em detalhes e com elementos que remetem a sua personalidade. Para muitos, Final Fantasy VI foi o trabalho mais impressionante de Amano.

Final Fantasy VI, usa o ATB (Active Time Battle), criado em Final Fantasy IV por Hiroyuki Ito. Nele, cada personagem tem uma barra de tempo independente e realiza uma ação assim que ela se enche completamente. Esse é considerado o melhor sistema de batalhas em RPGs, já que é extremamente organizado, pois não prende o jogador, dando-lhe alguma liberdade. Nessa sexta versão, a jogabilidade está completamente integrada ao enredo. Um de seus objetivos, por exemplo, é coletar os Espers e protegê-los para que Kefka não acumule mais poderes. Uma vez capturados, eles concedem habilidades especiais aos personagens. Além do aprendizado de magias, eles são responsáveis pela concessão de power ups quando há um ganho de nível. São mais de 20 Espers diferentes que possuem cada um uma invocação diferente. Mas o ponto mais interessante da jogabilidade é que 13 dos 14 personagens jogáveis possuem uma habilidade particular. Em outras palavras, cada um dos personagens pode usar uma técnica diferente, única e exclusivamente sua. Terra por exemplo pode virar um Esper e com isso aumentar seu poder mágico, Locke pode roubar os personagens, Celes pode absorver o dano das magias dos oponentes, Sabin pode usar golpes de artes marciais e por aí vai. Se juntarmos o esquema de Relics então...

Game grandioso... e perfeito!

Esse sexto capítulo da série possui tantas particularidades que sinceramente não vejo nenhum defeito nele. O enredo, focado no conflito entre um império malígno e criaturas mágicas, as Espers, passado num mundo semi-vitoriano com tecnologia equivalente à época da Revolução Industrial, é uma metáfora da transformação que o mundo real sofre desde o século XVIII: o desenvolvimento tecnológico faz com que se criem dominadores e dominados e, o mais sério: faz os homens brincarem com aquilo que não conhecem. Explorar os recursos naturais (aqui representado pelos Espers), pode resultar no que nem sequer sonhamos. Repetir os erros do passado, também. A discussão de assuntos polêmicos como suicídio, abandono de menores e gravidez na adolescência, também foi feita pela primeira vez aqui. Se somarmos uma rica jogabilidade, uma trilha sonora perfeita e a leva de personagens mais bem criados da série, temos Final Fantasy VI que é pra mim o melhor game da história.

por Gustavo Henrique
www.ndsbrasil.com.br

NDS BRASIL

Pokémon Blast

Mecânica Pokémon

Olá treinador, aqui começa o mais completo guia de treino Pokémon que você necessita para ser um verdadeiro mestre. Como você viu na nossa primeira edição, todo mês traremos segredos do incrível mundo dos monstrinhos e você não pode ficar de fora. Seja você um veterano em batalhas ou um novato em busca da Pokédex completa, essa edição é essencial na sua jornada. Mecânica Pokémon é o destaque desse mês, veremos mais a fundo Dynamic Values, Efforts Values, Natures e mais, deixemos de papo e vamos ao que interessa. Gotcha All!

Como treinador, uma das suas tarefas é ter um bom time para enfrentar os desafios. Com um grupo básico você pode até vencer a Elite 4 sem problemas, mas tudo muda de figura ao enfrentar os adversários na Battle Tower ou os seus amigos. Por isso é importante conhecer uma forma de treinamento eficaz. Antes de tudo, você precisa saber que um monstrinho não é igual ao outro, por mais que possa parecer. O seu Tyranitar pode ser Adamant como o do seu amigo, mas uma rápida olhada nos Stats mostrará que o seu é mais resistente, enquanto o dele tem o Attack maior. Mas o que determina isso?

Primeiramente, cada Stat tem um valor oculto atribuído a ele, que varia de 0 a 31. Eles são chamados de Genes ou DV, e são definidos quando o ovo do Pokémon é gerado ou quando ele é capturado ou recebido. Não há como modificá-los, embora você cruzar pais com bons Genes para gerar filhotes mais fortes. Caso você queria saber os genes do seu Pokémon, precisará evoluí-lo até o nível 100 apenas usando Rare Candies, sem realizar nenhuma batalha. E por isso esse tema é tão importante para começar a entender. Por exemplo: se um Pokémon possui o DV com valor igual a 31 e uma Nature que valorize o atributo Defense (Bold, Impish ou Lax), basta que ele passe por um treinamento competente para que o mesmo se torne um exemplar com uma Defesa perfeita dentro dos padrões de sua espécie.

Salve antes do processo, para não desperdiçar os itens e estragar o seu monstro (visto que Pokémons no nível 100 não podem melhorar os Stats através de treinamento). Anote os Stats no nível máximo e desligue o seu DS. Em seguida, use a seguinte fórmula para determinar os genes de Attack, Defense, Special Attack, Special Defense e Speed:

Gene = [(Stat / Nature) – 5) – (Base x 2)]

*Se a Nature for benéfica para o Stat, considere 1.1.
Se for prejudicial, considere 0.9. Se não houver alterações, utilize 1.

Gene HP = (Stat – Nível – 10) – (Base x 2)

Com os Genes descobertos, o próximo passo é o Effort.
Ele representa o treinamento recebido pelo Pokémon, refletido nos próprios Stats. Cada monstrinho pode receber um máximo de 510 pontos de Effort, com um limite de 255 pontos por Stat. A relação é que quatro pontos de Effort equivalem a um ponto de Stat (no level 100). Por exemplo, se o seu Pokémon derrotar cinco Bidoofs, ele receberá cinco pontos de Effort em HP. Quando ele atingir o nível máximo, seu HP terá um ponto a mais graças o Effort adquirido com os Bidoofs (embora um ponto de Effort tenha se desperdiçado).

Para evitar desperdícios, é bom distribuir os Efforts em valores divisíveis por quatro. Se quiser maximizar um Stat, por exemplo, distribua 252 pontos ao invés de 255. Você também pode usar as vitaminas HP Up, Protein, Iron, Zinc, Calcium e Carbos. Cada uma dessas vitaminas concede 10 pontos de Effort no Stat especificado, com um limite máximo de 10 vitaminas por Stat, totalizando 100. Portanto, sempre comece o treinamento com as vitaminas, para depois enfrentar os Pokémons específicos.

Alguns fatores podem alterar o Effort recebido pelo Pokémon. O primeiro é o item de treinamento: Macho Brace (dobra o effort recebido) e os itens da série Power (consulte a tabela ao lado). E o outro fator é uma doença Pokémon, conhecida como Pokérus. Se for contaminado, toda a effort recebida pelo monstrinho será dobrada. Para descobrir se o seu monstrinho atingiu o limite de Effort, leve-o até a casa mais a norte da de Sunyshore City. Lá dentro há uma garota que concederá a Effort Ribbon ao Pokémon se o treinamento estiver concluído. Após isso, é só evoluir níveis para aprender determinados ataques ou então usar Rare Candies. E se porventura você estiver curioso para saber como encontrar o valor máximo dos Stats de um Pokémon, é só usar as fórmulas abaixo.

HP Máximo = ({Nível x [Base x2) + 31 + (255 / 4)]}) / 100) + 10 + Nível

Demais Stats = [({Nível x [(Base x2) + 31 + (255 / 4)]} / 100 + 5] x Nature (1,1 – 0,9 ou 1)

Effortou errado? Não taque seu DS no chão, nós damos um jeito!
Effortou algum Stat errado? Perdeu as contas de quantos Bidoof's você matou? Quer apagar os EV's recebidos? Simples, você pode resetar com Berries que muitos aí pensam que não são de valor algum. Essas Berries milagrosas resetam 10 pontos de Effort em qualquer Stat do seu Pokémon, e ainda aumentam a Felicidade do mesmo. Alguns tipos de Berrys também diminuem a quantidade de Effort recebido (tabela ao lado). Agora é com você! Bom treinamento!

Concede 10 pontos de Effort

- Zinc
- Protein
- Carbos
- Iron
- HP UP
- Calcium

Itens especiais

- Power Anklet +4 Speed
- Power Band +4 SDEF
- Power Belt +4 Defense
- Power Bracer +4 Attack
- Power Lens +4 SATK
- Power Weight +4 HP

Berrys

- Pomeg -10 HP
- Kelpsy -10 Attack
- Qualot -10 Defense
- Hondew -10 STAK
- Grepa -10 SDEF
- Tomato -10 Speed

forum.nintendoblast.com.br

O Fórum Nintendo Blast conta com uma completa plataforma de conteúdo, com editor WYSIWYG (ou seja, você vê a formatação, sem precisar ficar inserindo códigos), suporte a avatares, assinaturas, emoticons e rede sociais como o Facebook, Twitter e Google Friend Connect, além de um layout familiar para quem já está acostumado a navegar no N-Blast.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Por **Ricardo Scheiber** e **Sérgio Estrella**

A SÉRIE CRYSTAL CHRONICLES

*Desde 1996, com **Super Mario RPG**, nenhum console de mesa da Nintendo recebia jogos da Square Enix (na época SquareSoft), um jejum que só veio a ser quebrado em 2004, com **Final Fantasy Crystal Chronicles** para GameCube, único jogo da empresa para a plataforma, mas que acabou se transformando em uma sub-série com a chegada do Wii e DS, o que deu origem à um total de cinco títulos. E enquanto **The Crystal Bearers** não chega ao Wii, conheça agora todas as crônicas já lançadas, que fazem parte da série de histórias contadas milhares de anos antes da saga de Final Fantasy ser iniciada.*

Lançamento: 2004
Plataforma: GameCube

Final Fantasy Crystal Chronicles

Milhares de anos antes da história original de Final Fantasy começar a ser contada, o mundo estava coberto por um gás altamente tóxico conhecido como miasma. Eram os tempos de Crystal Chronicles. Os povoados e aldeias eram todos protegidos dos efeitos do miasma pelos cristais, que geravam uma barreira impenetrável ao gás. Mas esse efeito não era permanente: ele durava algo em torno de um ano. Assim, a cada ano, os mais corajosos das aldeias tinham que se aventurar pelo mundo em busca da myrrh, uma substância líquida que aciona o efeito protetor dos cristais. O problema era que a myrrh só podia ser colhida da especial "árvore de myrrh", localizada exclusivamente em masmorras repletas de monstros e outras criaturas hostis...

Focado mais nos elementos de ação do que propriamente numa linha de jogo de RPG, Crystal Chronicles leva o jogador a uma terra marcada por conflitos. A sua tarefa consiste em cinco anos de luta em meio às cavernas, derrotando chefes e coletando preciosas gotas de myrrh. O simples formato do game é aplicado à maioria dos seus aspectos, seja no combate, magia, experiência, ou mesma a trama.

Você passará por diversas cavernas de aparências diferentes, ao passo que os cenários também são bastante diversos: florestas de cogumelos, desertos e pântanos, todos com a sua própria raça de inimigos. Ainda assim, você poderá sentir que tudo é estranhamente semelhante, seja pela natureza limitada do combate, pelo comportamento dos adversários, ou pelos elementos simples de puzzles.

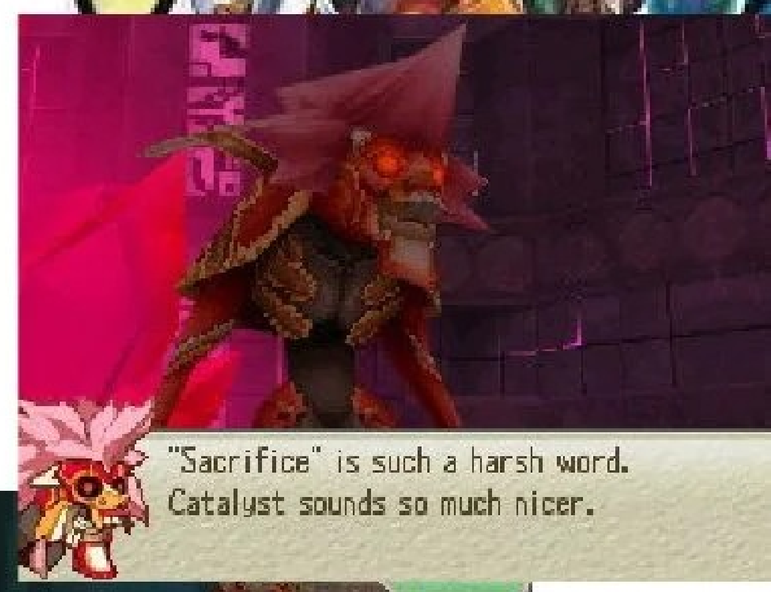
Avaliação:

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates

Lançamento: 2008
Plataforma: DS

Ring of Fates

O segundo jogo da série é um prólogo ao jogo do GameCube. Antes de o miasma dominar o mundo, vivia-se na lendária "Era de Ouro", quando todas as raças conviviam em paz e o Grande Cristal, no qual o destino estava gravado, protegia a todos do nocivo brilho da lua vermelho-sangue.Mesmo com personagens infantis, a experiência de Ring of Fates é cativante. A profundidade dos combates é incrível, com a capacidade de usar combos, ataques aéreos, e até mesmo esmagar os inimigos em paredes para encontrar itens secretos. E quando você joga em equipe, pode agrupar ataques de magia. Mas calma, a maior parte do jogo agora foi desenhada para um único jogador. A Square Enix desenvolveu uma história muito mais atraente pelo caminho (de fato, faz com que o jogo pro GameCube pareça um livrinho pra crianças perto de Ring of Fates), com personagens mais sólidos e um mundo cuja impressão é infinitamente maior.



O multiplayer do primeiro Crystal Chronicles pode ser mais elaborado, mas em Ring of Fates os jogadores podem se conectar localmente e jogar cenários multiplayer específicos, trazendo um pouco de diversão àqueles que realmente apreciaram a química presente no GameCube.

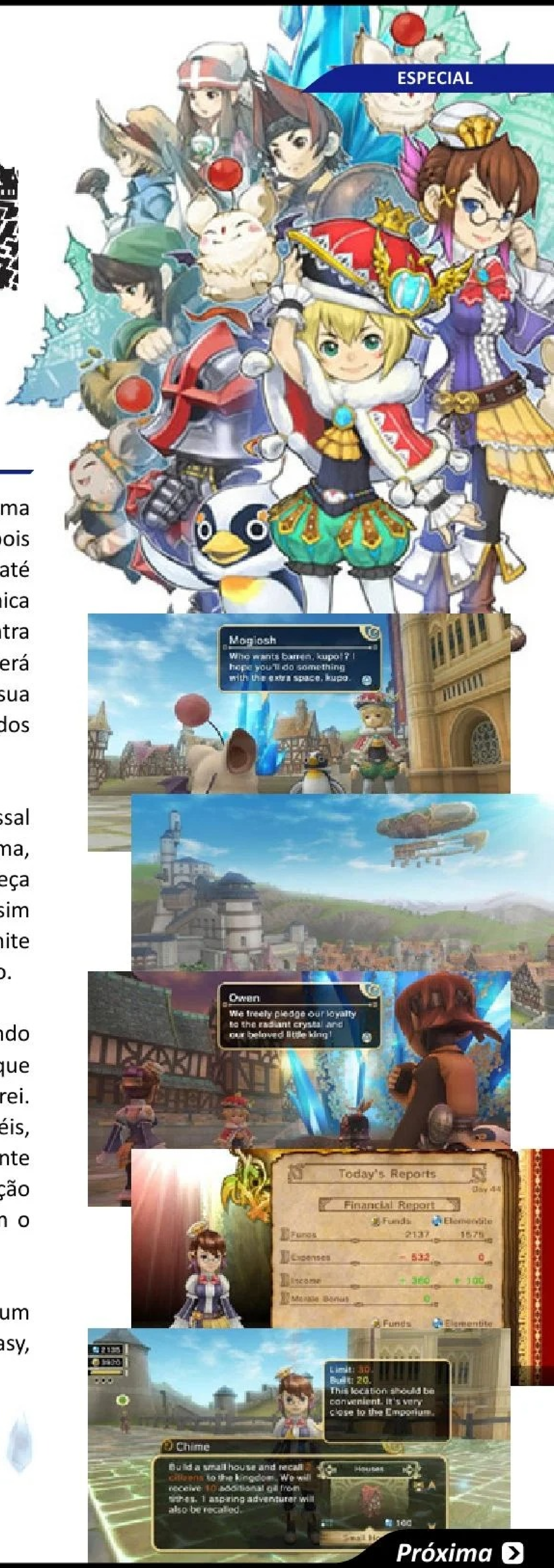
Ring of Fates é, de fato, um dos grandes trabalhos da Square Enix pro DS. Pegue a experiência do jogo para o GameCube, foque-a no single player, e adicione um modo multiplayer reconstruído: pronto, você terá em mãos, basicamente, o que o segundo jogo da série tem para oferecer.

Avaliação:

My Life as a King

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Lançamento: 2008
Plataforma: WiiWare



My Life as a King

Este episódio pode ser considerado ao mesmo tempo uma sequência para a versão de GameCube e um spin-off da série, pois traz um estilo de jogo bem diferente daquele que apresentava até então. Aqui o objetivo é construir o seu reino, com uma mecânica que lembra a de SimCity. Existem masmorras e batalhas contra monstros, mas elas acontecem de forma indireta. Você deverá enviar guerreiros para trazer matéria prima e riquezas para sua cidade; no fim do dia, receberá um relatório com os resultados das missões.

O protagonista é um rei ainda criança que se vê diante da colossal responsabilidade de reconstruir um reino uído pelo miasma, durante os eventos do jogo para GameCube. A história começa quando o rei e seus súditos encontram a "terra prometida", assim recebendo do cristal um poder chamado "Architek", que permite trazer de volta do passado as construções do reino devastado.

No início da aventura o ritmo é lento, mas vai aumentando conforme se tem acesso à novos tipos de construções, o que ocasionam em novos eventos e responsabilidades para o rei. Existem lojas de armas, itens, escolas de magia, tabernas, hotéis, praças, bibliotecas e muitas outras; algumas delas somente acessíveis através de downloads pagos (DLC), como a participação das outras raças presentes na série Crystal Chronicles (sem o DLC, a única raça disponível é a dos Clavats).

My Life as a King marca a estréia da série no WiiWare com um game diferente do que poderiamos esperar de um Final Fantasy, mas nem por isso deixando de ser divertido e viciante.

Avaliação:

Lançamento: 2009
Plataforma: Wii/DS

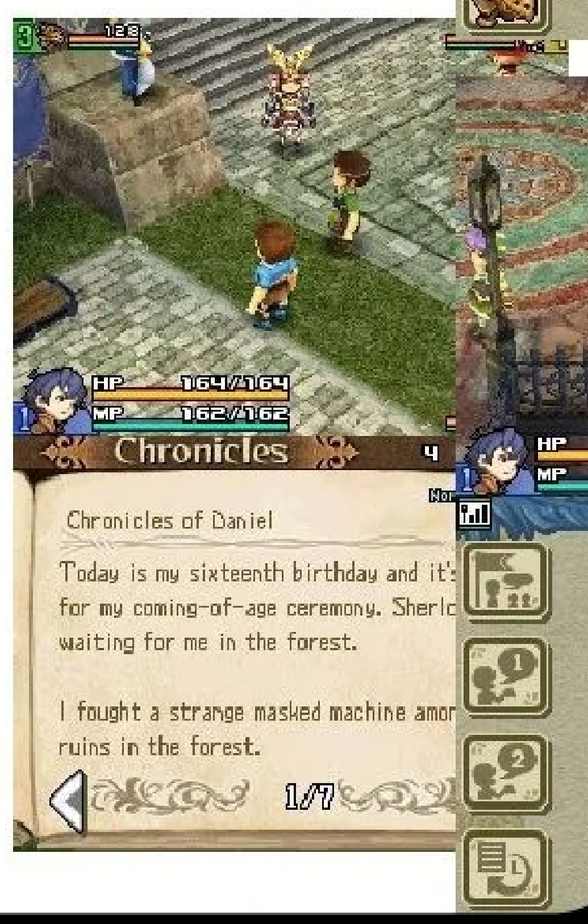
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Echoes of Time

Echoes of Time

Echoes of Time conta a história do guerreiro de um vilarejo que acaba de completar seu décimo sexto aniversário, bem em tempo para resolver o mistério de uma repentina "doença do cristal" que afetou um dos seus amigos de infância. Ao se arriscar pelo mundo afora pela primeira vez, o seu personagem topa com o grande vilão do jogo, que promete ajudar a curar o seu amigo doente. Mas o que ocorre é que a sua aldeia acaba sendo completamente destruída, fazendo-o embarcar numa missão para salvar o mundo.

Há menos história nesse jogo, mas uma ênfase muito maior no modo cooperativo de quatro jogadores – sejam eles AI ou seus amigos – e nas missões a serem exploradas. A diferença entre as versões para Wii e DS é bem notável. O jogo claramente foi desenvolvido para o DS, cujo controle pela stylus é bem eficiente, ao que a versão para Wii é um port e não consegue traduzir bem as competências do DS.

Ainda assim, Echoes of Time é um bom jogo (se considerarmos a versão para o DS). Você pode escolher dentre as quatro raças/classes do jogo, e ir imediatamente a uma guild dentro do primeiro povoado importante na aventura e adicionar tantos aliados quanto você quiser. Se você desejar correr com quatro guerreiros, então assim será! Quatro magos? Tudo bem! Um pouco de cada? Sem problemas. Esta liberdade tanto no enredo principal como nas missões secundárias, aliadas a armas melhoradas e explorações clássicas nas cavernas traz um estouro em jogabilidade.



Avaliação:

My Life as a Darklord

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Lançamento: 2009
Plataforma: WiiWare

My Life as a Darklord

Assim como My Life as a King, este episódio de Crystal Chronicles é para WiiWare e também apresenta um gameplay diferente de todas as outras versões da série. Enquanto a versão do rei apresenta a administração e construção de um reino, a versão do "lorde das trevas" se passa nas batalhas, e nesse caso, você é o lado mau. O jogo faz parte do famoso gênero "Tower Defense", em que você deve posicionar seus aliados para defender sua torre dos invasores.

A história se passa logo após My Life as a King, quando o rei Leo derrota o Darklord, impendindo-o de tomar seu reino. A protagonista é Mira, filha do Darklord, que não por acaso tem os mesmos objetivos de seu pai: dominar os agora pacíficos reinos de Crystal Chronicles, que não vão deixar barato, enviando seus melhores guerreiros para impedir os planos maléficos de Mira.

Existem vários tipos diferentes de pisos que você pode instalar em sua torre, cada um com os mais diversos efeitos, desde fazer com que seus inimigos sejam envenenados, até curar os danos sofridos pelos seus monstros, que também podem ser dos mais variados tipos, e sempre figuras carimbadas da série Final Fantasy. Todas essas opções vão sendo destravadas no decorrer do jogo, mas o início é muito limitado e o ritmo permanece lento do início ao fim, situação que só melhora com os downloads pagos (DLC) de novos monstros e magias.

My Life as a Darklord é um jogo divertido, mas exige persistência e paciência do jogador, que na maior parte do tempo, tem que ficar assistindo as batalhas acontecerem sem possibilidade de acelerar o enfadonho sistema de combate, recurso obrigatório em qualquer jogo do tipo Tower Defense.

Avaliação:

Nintendo Chronicle

por ***Gustavo Assumpção***

PARTE 2:

DAS CARTAS AOS ARCADES

Na primeira parte da nossa Nintendo Chronicle você conferiu como eram as atividades da Nintendo nos seus primórdios. Paramos no ponto em que as vendas de cartas e jogos infantis estavam em queda e um mercado, o de jogos eletrônicos, crescia. Hoje você vai conhecer como era a Nintendo dos Arcades, que precedeu os consoles de mesa.

Uma nova Nintendo

Com o sucesso dos empreendimentos de Atari e Bandai (ainda mais da primeira) o então presidente Hiroshi Yamauchi achou que era a hora de investir nesse mercado que ainda engatinhava, mas com um vigor de gente grande. Mais ou menos na mesma época, Yamauchi conhece Gunpei Yokoi, um verdadeiro gênio, que inicia sua trajetória na empresa fabricando brinquedos, que rapidamente se tornaram um sucesso.

Avançando na década de 70, o crescimento do mercado de games era latente. Sucessos como Pong no Atari e Space Invaders nos Arcades estavam em seu auge. É então que a Nintendo firma uma parceria com a empresa de eletrônicos Magnavox para a comercialização no Japão de um console que era sucesso no ocidente, o Odyssey no Japão. Infelizmente, essa primeira empreitada não obteve o resultado esperado.

É então que outra cabeça da empresa, Masayuki Uemura sugere a Yamauchi uma parceria com a Philips para o lançamento de um videogame mais atrativo. Em 1977 a Nintendo distribui o Color-TV Game no Japão (que nada mais era do que uma coletânea de diversas versões diferentes de Pong). Mas mais uma vez, o desempenho foi abaixo do esperado.

Em 1980 o mercado ainda crescia no mundo todo. Esse ano é considerado chave na história da Nintendo por ser o ano em que a primeira criação própria da Big N, arquitetada por Gunpei Yokoi (foto), chega as lojas. Seu nome era Game & Watch, portátil inovador para a época onde os cenários do jogo eram impressos na própria tela. Diversas versões do console foram lançadas, todas com grande sucesso rendendo não só lucro como reconhecimento para a empresa que começava a caminhar no mercado de tecnologia.

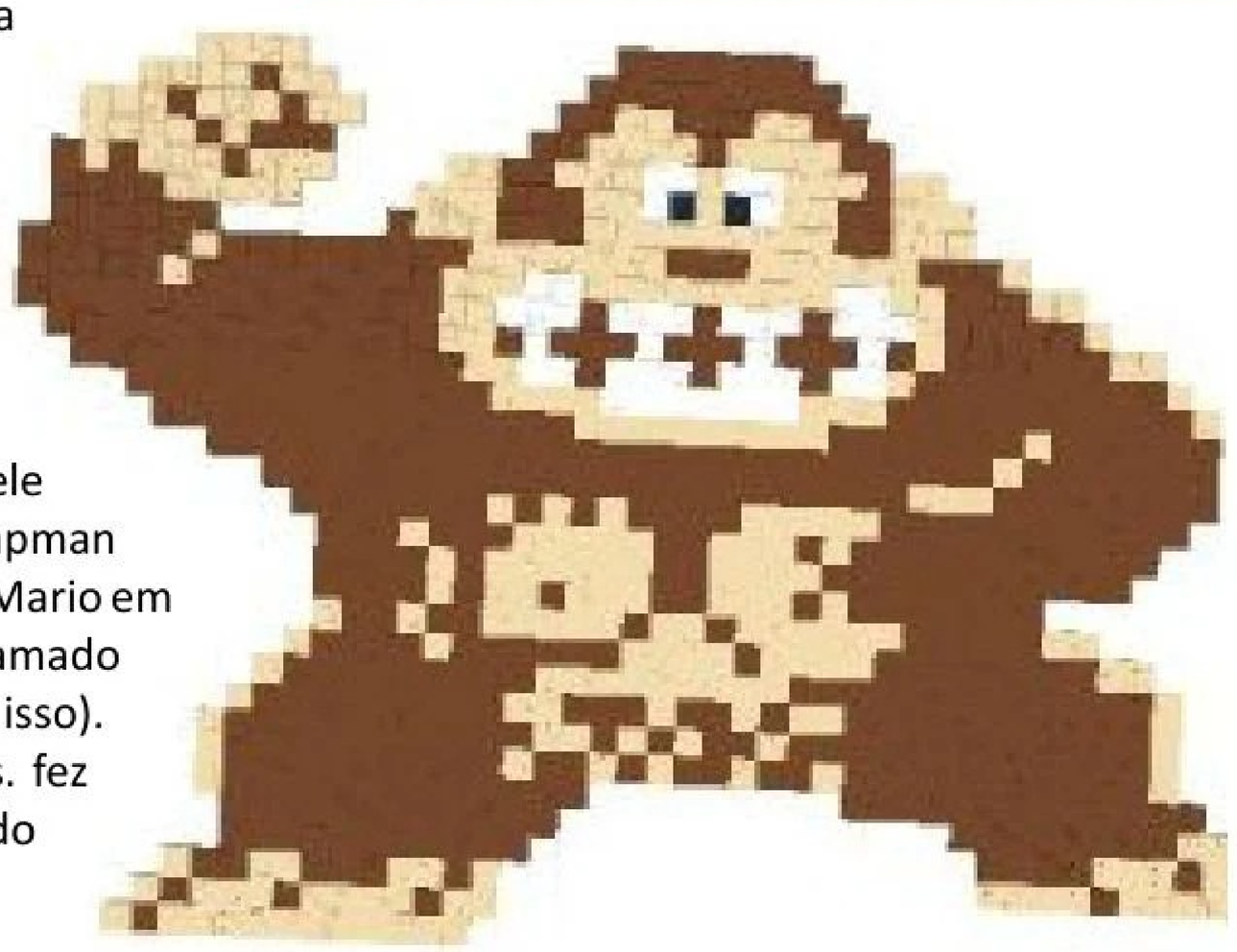
Voltando três anos nessa história, em 1977, a Nintendo contrata um jovem cheio de idéias a frente do seu tempo e formado em desenho industrial. Seu nome: Shigeru Miyamoto. Na época da contratação a idéia principal da Nintendo era que Miyamoto ajudasse no design do exterior da nova empreitada para a qual a Nintendo se enveredaria: os Arcades que começariam a ser produzidos no ano seguinte, 1978.

Em menos de um ano nesse mercado, são lançados Computer Othelo, Space Launcher e Monkey Magic, sendo que nenhum deles alcançou sequer um sucesso razoável. O primeiro trabalho a ter um certo sucesso foi Radarscope, um Arcade lançado em 1980 que fez um relativo sucesso no Japão, mas fracassou completamente nos Estados Unidos.É então que o jovem Miyamoto, que até então era envolvido apenas com a parte operacional dos Arcades, decide sugerir um game onde um herói (o embrião de Mario até então chamado de Jumpman) deveria resgatar uma princesa (Pauline) das mãos de um gorila malvado (qualquer semelhança com King Kong não é mera coincidência). Em 1981 saía Donkey Kong, a realização desse projeto.

Curiosa e rapidamente, Donkey Kong se tornou um grande sucesso. Talvez sua jogabilidade excepcionalmente fácil, onde o principal objetivo é apenas desviar dos obstáculos do cenário para no fim resgatar a princesa do mal, tenha agradado o público crescente desse mercado. Talvez tenha sido o rigor técnico surpreendente para a época. O fato é que o Arcade se tornou um sucesso tão grande que foi licenciado para mais de 50 diferentes aplicações rendendo montanhas de dinheiro para a empresa que passava por dificuldades sérias. Até hoje, mais de 25 anos depois de seu lançamento, DK ainda é visto como um expoente da cultura gamer sendo fator de inspiração para exposições de game art e de VGM (videogame music).

Foi nos Arcades que boa parte dos ícones da Big N surgiram. De Mario a Donkey Kong, os famosos fliperamas (como ficaram conhecidos no Brasil) foram a primeira iniciativa da Nintendo de forma próprio no mercado de games, que era crescente na época. Donkey Kong (acima) se tornou um sucesso tão grande que seu primeiro game é considerado marco na história dos games.

Com o sucesso nesse mercado, a Nintendo já mostrava uma de suas principais características, presente até hoje: investir pesado em continuações. No ano seguinte era lançado Donkey Kong Jr e posteriormente o terceiro e mais fraco da série Donkey Kong 3.



No ano seguinte, 1983, Miyamoto apresenta o projeto do game próprio do herói da série Donkey Kong. Mas ele precisava de um nome, afinal era conhecido como Jumpman desde 1981. É então que o personagem era batizado de Mario em homenagem a um dos donos da sede da Nintendo chamado Mario Segali (embora exista controversas quanto a isso). Como não poderia deixar de ser, o Arcade Mario Bros. fez um grande sucesso e firmou de vez o nome da Nintendo no mercado de diversão eletrônica.

Com o sucesso no ramo, a Nintendo decide que é hora de enveredar por caminhos mais ousados. É assim que surge o Famicom, ou NES para os americanos... Mas isso só saberemos na terceira parte do Nintendo Chronicle... Até lá!

por **Eduardo Jardim**
www.reinodocogumelo.com

MARIO BITS

Viagem a Sarasaland

Hey paisano, bem-vindo a mais um Mario Bits! Quando se pensa em férias, se pensa em sair por aí, explorar novas terras e reinos. Vejamos! Você conhece o Reino do Cogumelo. Você já até deu uma explorada no Reino de Beanbean. Mas o que sabe sobre Sarasaland?

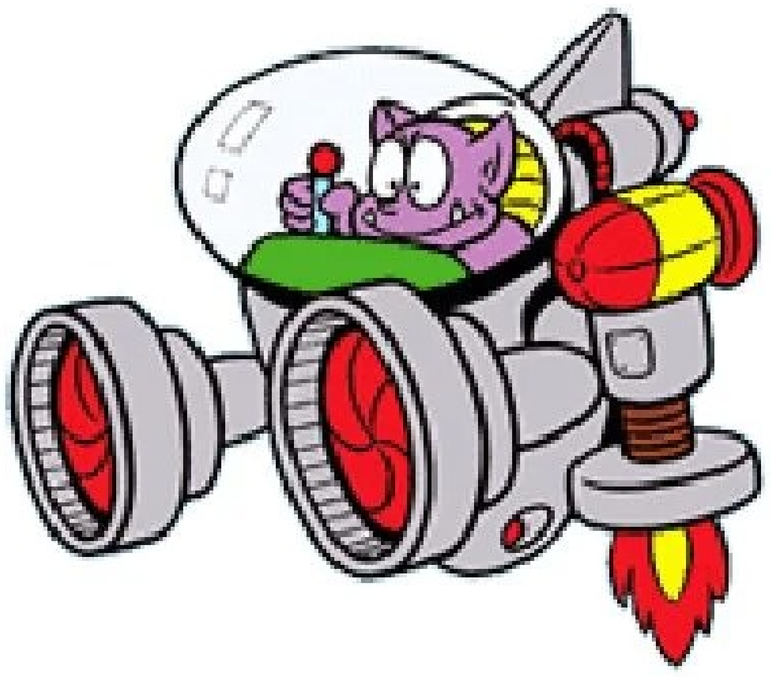
Sarasaland (ou Sarasa Land, como referido nos jogos mais atuais) é uma região do Mundo do Cogumelo (Mushroom World) e o palco para as aventuras de Super Mario Land. O domínio é governado pela Princesa Daisy e é feito de quatro reinos internos: o reino oceânico de Muda, o reino baseado nas Ilhas de Páscoa, Easton, o egípcio Birabuto e o baseado na China antiga, Chai.

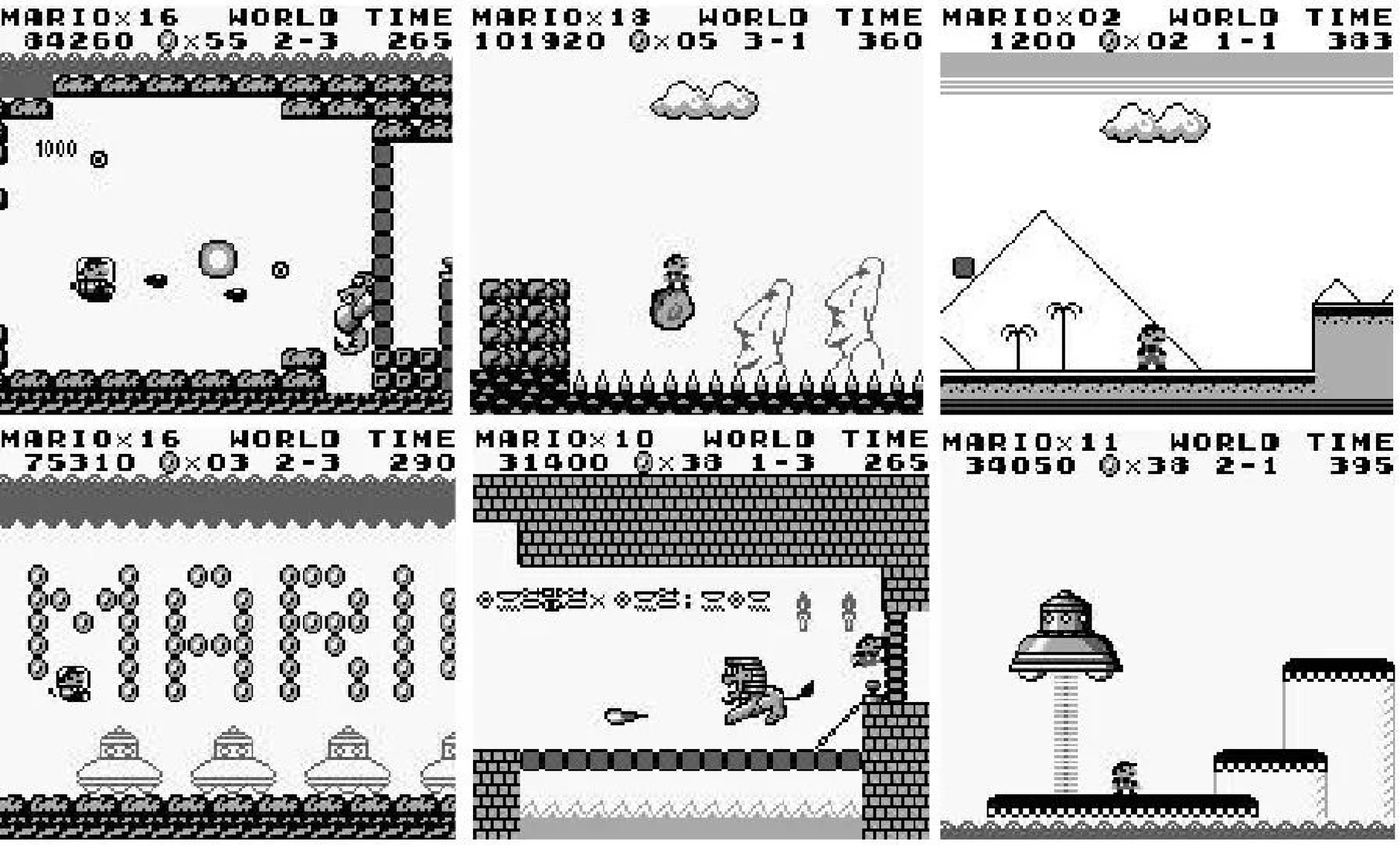
Sarasaland uma vez foi tomado pelo alienígena roxo, Tatanga, que estava sob as ordens de Wario, capturou a coitada da Daisy e fez lavagem cerebral nos habitantes. Felizmente, Mario apareceu de mala, cuia e maus bofes pra sentar o pau no alienígena maligno, restaurando a paz na região e resgatando Daisy. Embora Sarasaland não tenha feito nenhuma outra aparência em qualquer outro jogo durante muitos e muitos anos, a região é mencionada muitas vezes nas biografias oficiais de Daisy em vários spinoffs e jogos esportivos. Algo no fundo dos nossos corações nos leva a crer que Daisy Circuit de Mario Kart Wii era ambientado em Sarasaland. Isso não foi confirmado, mas eu prefiro acreditar.

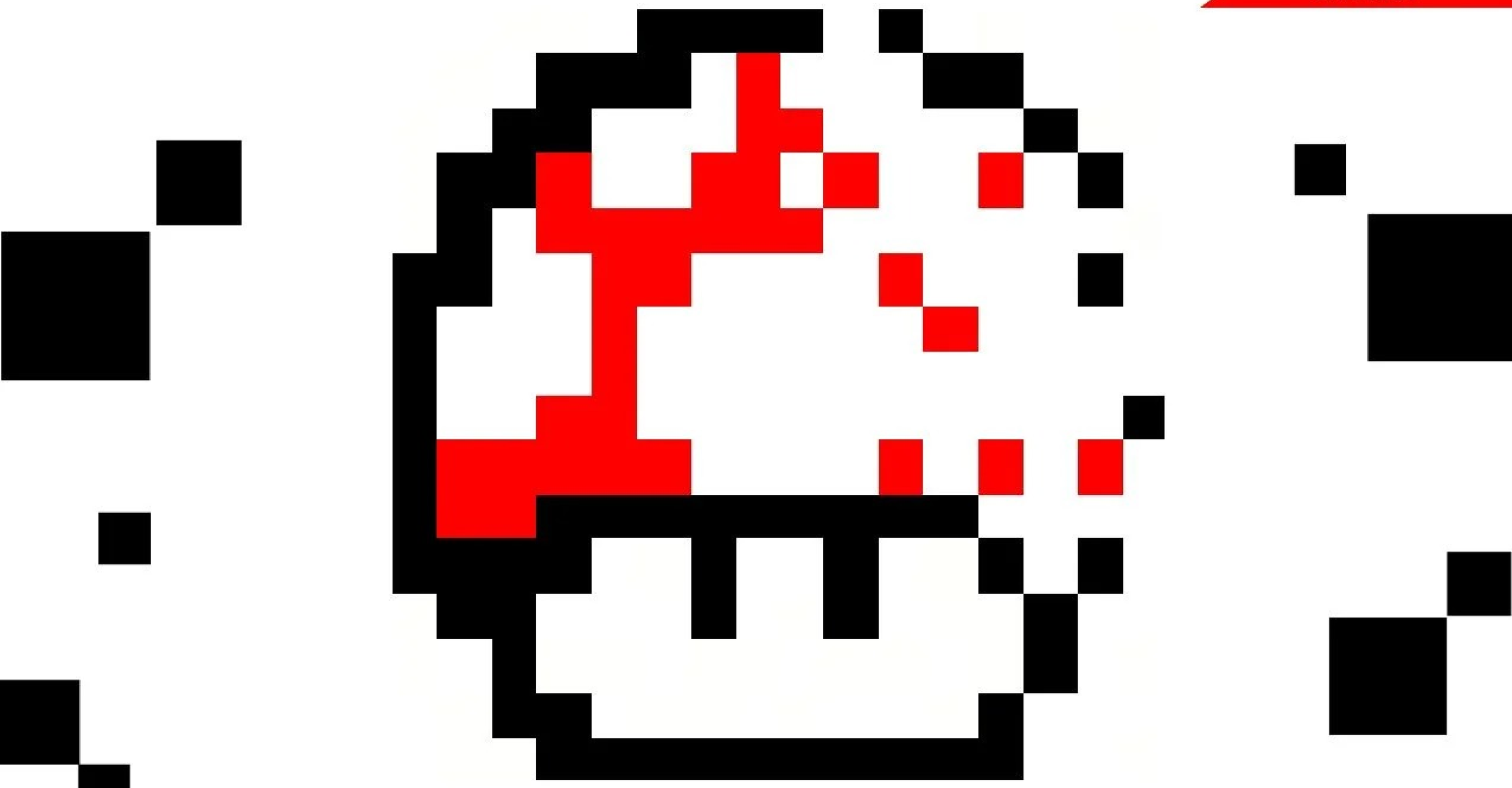
Origens do nome

Eu sei, o nome é meio estranho, parece mais um molho árabe ou coisa assim. Analisemos. A tradução literária da palavra “sarasa” é “estampa de algodão”, se referindo ao tipo de roupa decorada oriunda da Índia há mais de 2 mil anos. O tecido de algodão estampado ou pintado à mão (muitas vezes com um modelo floral ou de chita) chegou no Japão por volta do século 16, onde teve uma enorme influência artística - em outras palavras, foi um BLAST. Algumas gurias eram batizadas de Sarasa, e algumas são até hoje. Há também um tipo de peixe-dourado chamado “Sarasa Comet”, que também foi nomeado após as roupas. Então, por que não nomear uma região tão grande com um nome tão impactante?

Apesar de tudo, é uma pena não termos mais visto a região de Sarasaland em nenhum outro jogo do Mario - mas a presença constante de Daisy ainda me faz ter um pouco de esperança. Quem sabe um New Super Mario Land? Daisy poderia cantar “Save me with your charm” mais uma vez. Queremos Sarasaland de volta - e um milk-shake de cogumelos pra viagem, por favor.







GameDev

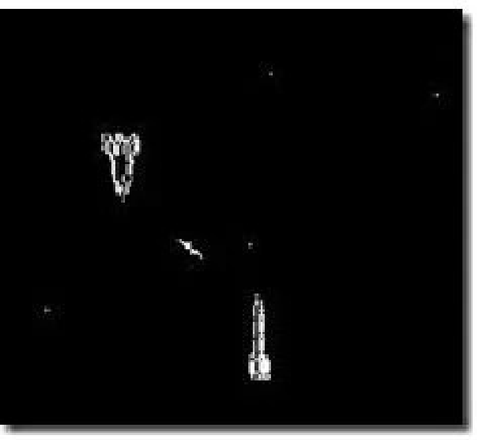
Por **Sérgio Oliveira**

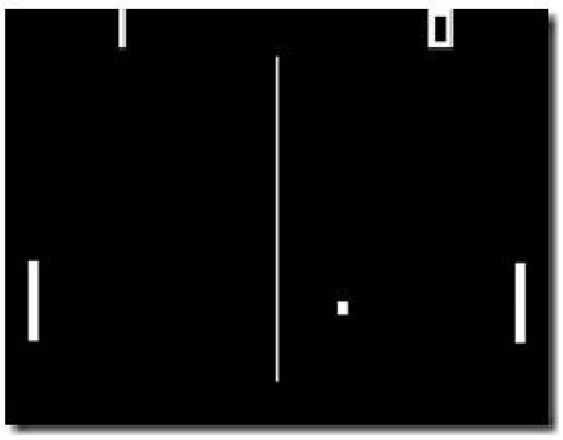
PARTE 2:

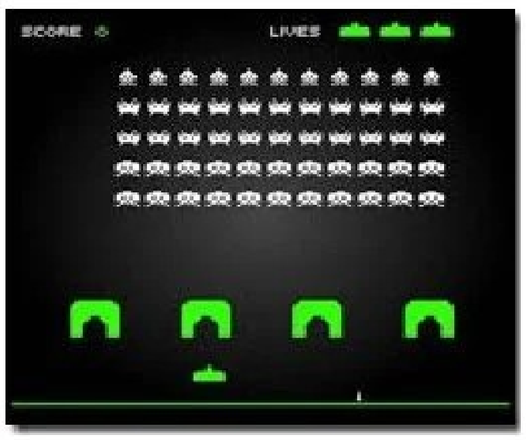
As Áreas de Atuação na Indústria dos Games

No último GameDev nós demos um overview do que será essa nova coluna do Nintendo Blast e ainda falamos um pouco sobre o imediatismo por resultados expressivos existente em todos aqueles que pensam em iniciar a carreira no desenvolvimento de jogos. Hoje, na segunda parte da coluna GameDev, vamos discutir um pouco sobre como se deu a evolução dos games do ponto de vista do desenvolvedor e a imensa quantidade de carreiras que surgiram na indústria dos games.

*No começo dos tempos, nos idos de **Spacewar!** (1961), **PONG** (1972) e **Space Invaders** (1978), era relativamente "fácil" desenvolver um jogo. Digo "fácil", assim mesmo entre aspas, porque não existia a necessidade de recrutar um exército de pessoas especializadas para desenvolver um jogo, seja ele qual fosse. Porém a coisa não era tão fácil e simples como muitos podem pensar – e como eu pensei por muito tempo.*



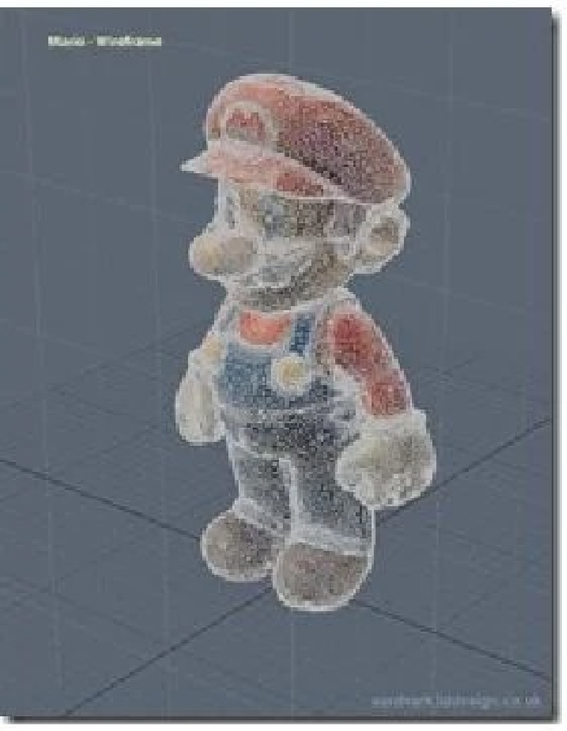




A principal dificuldade era conseguir máquinas que pudessem ser destinadas única e exclusivamente para esse fim, tanto por serem caras demais, grandes demais e, sobretudo, por muita gente achar que era uma perda de tempo jogar um jogo eletrônico, imagine só fazê-los. Não é à toa que nessa época o bambolê e afins faziam um tremendo sucesso. Mesmo assim, indo contra todas as tendências, ordens e tudo o mais que dificulte alguém de fazer alguma coisa, três universitários do MIT utilizaram um computador recém-adquirido pela universidade, o PDP-1, para desenvolver o primeiro jogo eletrônico de todos os tempos, o Spacewar! – todo o jogo foi feito em aproximadamente 200 horas de trabalho.

O objetivo desse passeio pelo túnel do tempo é pra mostrar que antigamente, e até há pouco tempo, era possível desenvolver um jogo com equipes bem pequenas e em intervalos de tempo bastante curtos – tudo bem que os jogos não tinham apelo gráfico, nem história... nem as facilidades que temos hoje! O fato é que nós, gamers, passamos a ficar cada vez mais exigentes – nossa sede por gráficos cada vez melhores e jogos que contassem pelo menos uma história foi crescendo – e com isso a indústria foi crescendo, novas oportunidades foram surgindo e os jogos, por consequência, foram ficando cada vez mais complexos.

Essas variáveis, e tantas outras, passaram a fazer parte da fórmula mágica para o desenvolvimento de um bom jogo. Talvez uma das variáveis mais importantes de todos os tempos seja os gráficos 3D. A partir do surgimento dos primeiros jogos em 3D, os games deram um salto tecnológico tremendo – a indústria se tornaria, em pouco tempo, obcecada pela melhoria gráfica, o que consumiu mais e mais tempo de desenvolvimento.



A partir do surgimento dos gráficos 3D, passou-se a enxergar áreas que nunca antes haviam sido enxergadas no desenvolvimento de um jogo: desenvolvimento da inteligência artificial do jogo, modelagem dos cenários, dos personagens, programação da física do jogo e até mesmo "maquiador" digital. Cada vez mais eram exigidas equipes de desenvolvimento maiores, com mais especialistas nos assuntos mais inusitados.

A indústria que antigamente era feita por "empresas de um homem só", geralmente o programador do jogo, agora exige a mobilização de equipes completas, comprometidos meses, e até anos, à fio para desenvolver um produto comercialmente viável! Atualmente, para o desenvolvimento de um jogo "básico" que possa ser vendido poraí a fora, exige-se pessoas envolvidas na produção, no projeto do jogo (game designer), no desenho

dos cenários, no projeto de fases/desafios (level designer), compositores musicais, especialistas em efeitos sonoros, dubladores, programadores (inúmeros deles cada um com sua especialidade), artistas, testadores... e mais uma infinidade de pessoas! O que cada um deles faz? Vamos enumerar os mais importantes:

- **Produtores:** são os responsáveis por supervisionar o desenvolvimento de um jogo. Existem dois tipos de produtores: os produtores executivos, geralmente presentes no desenvolvimento de jogos das third-parties, são empregados pelos publicadores dos jogos; e os produtores internos, empregados pela própria desenvolvedora dos jogos.
- **Game designers:** são os responsáveis por projetar o jogo como um todo, desde a formulação do conceito do jogo, até a sua jogabilidade. Para tanto, precisam estar atentos às notícias e tendências da indústria.
- **Artistas:** são os responsáveis pelo desenvolvimento de toda e qualquer coisa que exija arte visual. Podem se encaixar na concepção da arte, na modelagem 3D dos personagens, do cenário, animação, texturização, iluminação, dentre tantas outras que envolvam imagem.
- **Programadores:** são os responsáveis por desenvolver toda a lógica do jogo. Existem várias especialidades que podem ser seguidas nessa área, dentre elas o desenvolvimento da física do jogo, da inteligência artificial, da renderização gráfica, do processamento sonoro, da jogabilidade, da interface do usuário, dentre inúmeras outras.

- **Level designer:** são os responsáveis por criar os desafios, puzzles e até mesmo as fases do jogo. Assim como os programadores, também escrevem linhas de código, alterando as regras de pontuação, objetivos e definindo ações importantes para o avanço na história do jogo.
- **Testadores:** são os responsáveis por analisar tecnicamente o jogo com o objetivo de indicar falhas em seu desenvolvimento. Apesar de ser a profissão dos sonhos de quase 100% dos gamers, o trabalho do testador é extremamente técnico e exige um alto conhecimento em computação para opinar o que pode ter ocasionado um erro, competência analítica e disposição para ficar inúmeras horas à fio testando os jogos.

Portanto, caro leitor, se você sempre quis entrar na indústria dos vídeo games mas sempre achou que não tinha o mínimo jeito pra nada na sua vida, pare e pense um pouco no que você é bom. Se você não gosta das suas aulas chatas de administração, de gestão de negócios ou coisa do tipo e fica rabiscando desenhos bacanas no seu caderno, já pensou em desenhar personagens, cenários medievais, futurísticos e tudo o mais para um jogo? Se você é um malandro de primeira e tem uma lábia capaz de fazer até freira casar, já pensou em ser um produtor, um negociador, um game designer e liderar uma equipe inteira? Ou se você é um nerd, como eu, e gosta de cálculos matemáticos mirabolantes, de lógica e algoritmos, já pensou em ser um programador de jogos?

As áreas são inúmeras e tem espaço para todo mundo. Infelizmente (ou felizmente) o Brasil é muito carente em todas as áreas de desenvolvimento de jogos – faltam pessoas qualificadas para tudo. É bem verdade que faltam cursos técnicos e superiores por aqui, mas nada que o interesse e o compromisso em aprender alguma coisa na área não ajude!

-fail-

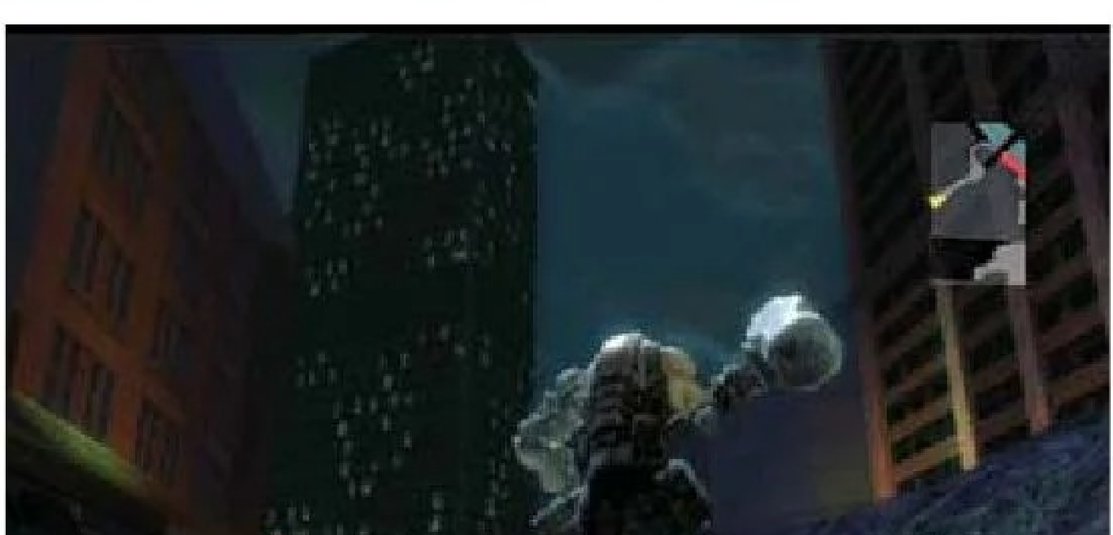
Por **Gustavo Assumpção**

Project H.A.M.M.E.R. (Wii)

Na coluna **Fail**, falamos de games cancelados. E para começar falamos de um game da primeira leva de games para o Wii e um dos maiores destaques: o beat'em up Project H.A.M.M.E.R. Desenvolvido pelo estúdio americano NST, esse projeto ganhou destaque na mídia especializada e entre os próprios gamers, devido a sua temática adulta e muito bem adaptada ao Remote

Na trama, você controlava um herói que tinha um gigantesco martelo no lugar de uma das mãos e deveria destruir hordas e mais hordas de inimigos. Após um relativo sucesso na E3 2006, o game misteriosamente teve seu desenvolvimento paralisado, ainda no primeiro semestre de 2007, sem que maiores informações ou detalhes fossem divulgados.

Curiosamente, a confirmação do cancelamento veio só no fim de 2007 pela revista Japonesa Famitsu. A primeira declaração oficial a respeito do estado do desenvolvimento do game foi dada pela então diretora sênior de relações públicas na Nintendo of America, Beth Llewelyn. Na ocasião, Beth disse que infelizmente a Nintendo tinha outras prioridades no momento e que portanto o desenvolvimento havia sido paralisado, mas que poderia "voltar no futuro".



No ano passado, imagens do game (que você confere ao lado) vazaram em alguns fóruns na net. Além de mostrar um game em estado avançado de desenvolvimento, davam a idéia de um game muito bem acabado

Futuro que até agora não chegou, apesar de hora ou outra essa possibilidade ainda voltar a ativa. É aquela história: não custa sonhar, vai que um dia ele retorna...

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES THE CRYSTAL BEARERS

Por **Gustavo Assumpção**

É só ouvir o nome Crystal Chronicles para muitos torcerem o nariz ou fazer aquele biquinho de reprovação. Esse tipo de reação pode ser encarada como resquício dos primeiros games da série, que não conseguiram agradar em cheio um público que esperava sim um Final Fantasy de verdade em um console Nintendo. Se você ainda continua com essa esperança, pode ser que seus desejos sejam atendidos. Anunciado junto com o Wii, Crystal Bearers passou alguns anos paralisado, mas agora está prestes a ser lançado. Será este o game definitivo da série?

A história do desenvolvimento de The Crystal Bearers é um épico por si só. Ele foi anunciado naquela longínqua E3 de 2006, quando a Nintendo mostrava suas primeiras armas para o Wii. Nessa época o game apareceu apenas em uma cena pré-renderizada que mais escondia do que mostrava alguma coisa. A segunda aparição aconteceu em 2007, num pequeno vídeo de alguns segundos, onde era possível ver apenas alguns detalhes de um título que parecia seguir a fórmula dos outros Crystal Chronicles (jogabilidade cooperativa, personagens meio SD, clima medieval, apego exagerado aos cristais e habilidades mágicas). Depois dessa primeira aparição, o game sumiu por longos 17 meses até voltar a aparecer no fim de 2008, juntamente com o lançamento de Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time, quando revistas e sites já davam seu desenvolvimento como cancelado.

O curioso é que essa segunda aparição mostrou um game bem diferente do que havia sido mostrado anteriormente. As mudanças eram tantas que é possível afirmar que era basicamente outro game com o mesmo nome. Apesar de mostrar um estado avançado de desenvolvimento, as cenas causaram um verdadeiro rebuliço, porque não só mostravam elementos inéditos em qualquer Final Fantasy, como mostravam cenas épicas em Computação Gráfica - o que acendeu a expectativa dos fãs.

Épico, ousado e diferente

Assim que qualquer jogador dá uma olhada nesse novo Crystal Bearers não tem como não ficar espantado. A trama respira ação a cada centímetro da tela e a cada segundo de suas ações. A história começa mais de mil anos depois do eventos originais do primeiro FF CC. Por isso, a civilização aqui é muito mais evoluída, apesar do clima continuar sendo árido. Pra quem não se lembra, esse mundo é habitado por quatro raças diferentes: os Clavats, os Selkies, os Lilties e os Yukes. As duas últimas raças começaram uma guerra que praticamente dizimou os Yukes, acabando com boa parte da magia presente. Como já é recorrente em FF, quando falta magia, os homens necessitam desenvolver-se tecnologicamente. É então que se inicia um processo de evolução crescente.

Nesse mundo continuam existindo os tais Crystal Bearers, detentores dos únicos focos de magia que ainda permanecem utilizáveis. O protagonista da trama, Layle é um desses Crystal Bearers. Graça ao uso da magia ele pode controlar a gravidade,

podendo mover inimigos e itens dos cenários. A vilã da aventura é a vingativa Amidatelion, última Crystal Bearer Yuke ainda viva, que quer vingar a extinção de sua raça. É lógico que Layle vai tentar impedir que a vilã consiga atingir o seu objetivo - que passa pela destruição das outras três raças.

Layle parece ser um herói criado sob medida para a trama açucarada. Tem um estilo cheio de si e bonachão com cabelos armados loiros e óculos de aviador que garantem a ele um estilo todo particular. Não é exagero dizer que ele parece ser o mais não convencional herói de um game da série. O que dizer então de Keiss, o parceiro surfista e atirador de facas do nosso protagonista? Ainda tem a jovem Belle, que misteriosamente decide entrar nessa jornada, estando sempre ao lado de Layle, até nos momentos mais complicados.

Jogue, interaja e atire... tudo o que puder!

Eu já mencionei meio por cima, que o poder principal de Layle como um Crystal Bearer é poder fazer uso da gravidade. Pois bem, prepare-se, porque essa característica garante a esse game talvez o sistema de batalha mais rápido e maluco de toda a série CC. A idéia da Square Enix é oferecer uma jornada mais veloz e divertida, o que resultou no fim dos turnos e na adoção de controles que usam o pointer do Remote. Com ele, é possível agarrar itens, inimigos e até mesmo seus companheiros de batalha. Ao agarrá-los o jogador pode tanto arremessá-los quanto fazê-los flutuar sobre a sua cabeça, controlando assim para qual direção eles irão.

Achou esquisito? Não tem como não ter essa sensação no início. Mas a verdade é que talvez seja o primeiro RPG a usar as funcionalidades do controle do Wii de uma forma mais diversificada e não repetitiva. Quem testou garante que as batalhas lembram um pouco o dinamismo de Zelda, com as arenas semi-abertas de GTA. É claro que o uso dessas habilidades não ficará restrito as batalhas. Em alguns momentos será preciso usar em NPCs para fazer com que a história evolua.

A variedade de elementos não pára por aí. Durante o trailer exibido na última Tokyo Game Show, é possível reconhecer inéditas batalhas aéreas, minigames de corrida com Chocobos, snowboarding e até mesmo jogos na praia com as garotas do game usando biquínis minúsculos! Ao que parece essa trama mais leve, bem humorada e cheia de referências tem refletido em um game bastante variado e cheio e além das expectativas.

PRÉVIA

Um mundo vivo... e completamente aberto

Ao que parece, uma das principais novidades de Crystal Bearers é usar um mundo completamente aberto para a interação, batalhas e o andamento da história em si. A idéia dos desenvolvedores é não oferecer qualquer tipo de barreira entre um ou outro momento. Por isso o visual se torna muito mais unitário e sem aquela terrível sensação de queda de qualidade nesse ou naquele momento.

Os personagens e os inimigos usam o mesmo traço característico da série, o que não poderia ser diferente. Apesar disso, agora eles parecem mais adultos e sérios - além de possuírem uma personalidade mais visível.

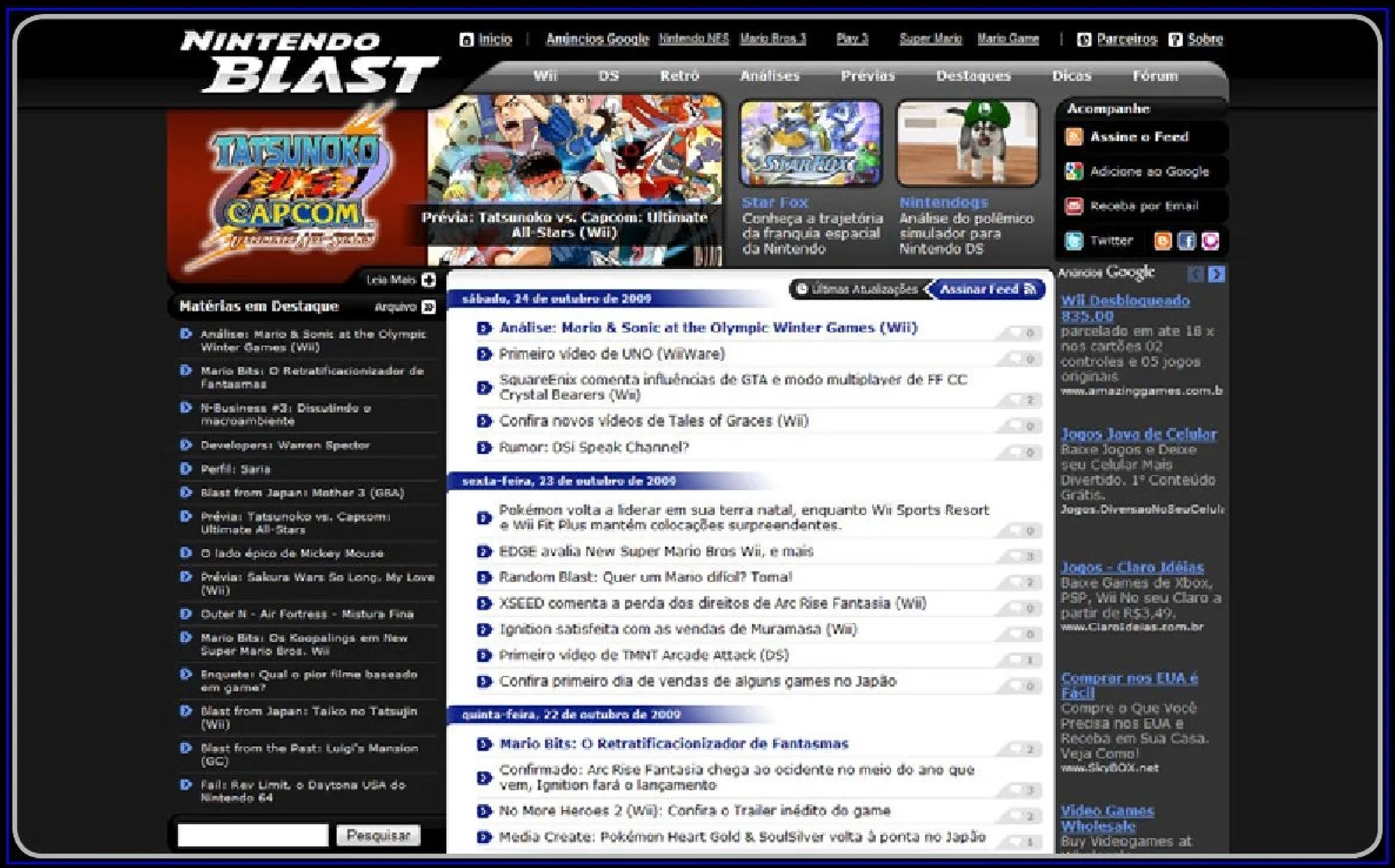
Já os cenários além de mostrar um visual acima da média para o console, retratam com muita eficiência os ambientes já conhecidos de quem jogou outros Crystal Chronicles. Há uma variedade grande de cidades, localidades e espécies de fortalezas/ castelos todas cheias de objetos interativos e itens que podem ser usados para a criação de novas armas e equipamentos.

Outro elemento inédito é a inclusão do suporte ao segundo jogador, que pode pegar e jogar itens e monstros, bem como proteger o personagem principal. Utilizando esta funcionalidade, o segundo jogador tem liberdade para interagir e participar, mas sempre comandado pelo primeiro jogador. Interessante não?

Você deve estar se perguntando se esquecemos de comentar a trilha sonora - um ponto sempre polêmico em qualquer Final Fantasy. Pois bem, aqui a Square resolveu fazer algumas mudanças bem drásticas no estilo musical. Apesar das composições clássicas permanecerem, algumas possuem um viés claramente (até exageradamente) country - o que vem causando comentários calorosos. Ampliando ainda mais a polêmica, a produtora ainda utilizou a música We Weren't Born to Follow do Bon Jovi para embalar os comerciais japoneses.

Ao que parece, Crystal Bearers pode se tornar o grande game do gênero no Wii. A expectativa é que seja um game - como já dizemos aqui - mais descompromissado e com uma trama leve e divertida.Isso não significa que será um título menor, muito pelo contrário. A Square tem tudo para colocar nas lojas no dia 26 de dezembro um belo presente de Natal aos donos do Wii e amantes de RPGS, que andam meio órfãos no console.

DIVULGAÇÃO



www.nintendoblast.com.br

Já conhece o Nintendo Blast?

O Nintendo Blast é um site de games independente cujo principal foco é a Nintendo, seus consoles, portáteis e franquias. Publicamos diariamente conteúdo de qualidade, que incluem notícias, análises, prévias, dicas e reportagens especiais. Acesse e divirta-se!

por **Pedro Pellicano** • wiiclube.uol.com.br

Coluna

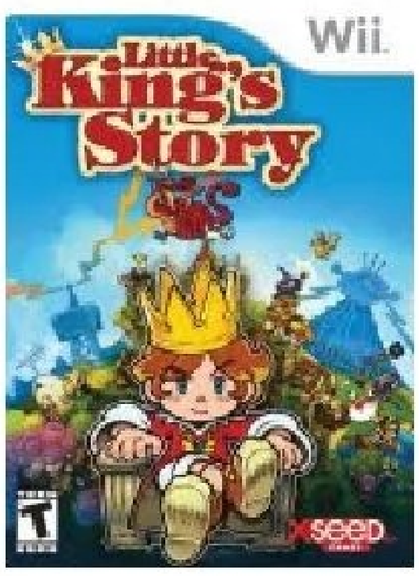
Wii - Fôlego novo no terceiro ano

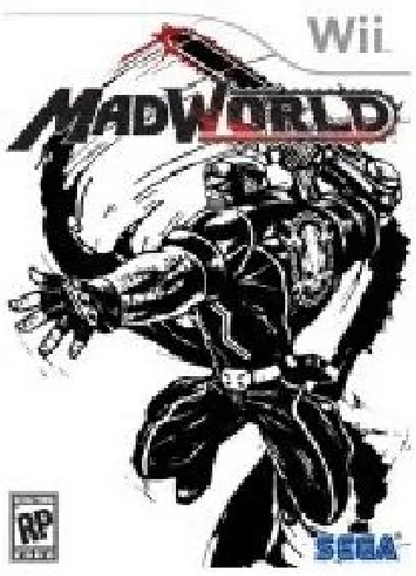
Claro que não é por acaso o aniversário do Wii ocorrer tão próximo ao lançamento de uma de suas maiores promessas, New Super Mario Bros. Wii. Afinal, ambos os produtos simbolizam a ideia de levar os games de volta para as massas, para o público comum que foi afastado do mercado pela rápida e excessiva evolução tecnológica. Sendo uma empresa japonesa e tradicional é até esperado que a Nintendo tenha algum tipo de superstição – tudo para criar o clima, óbvio, mas não menos interessante por isso. E o clima em que o Wii chega ao ser terceiro ano de vida é ao mesmo tempo promissor, renovador e controverso.

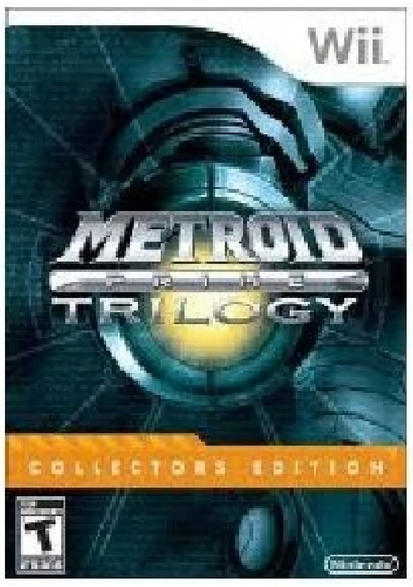
Super Mario Bros., 19 anos longe dos consoles, parece voltar com uma missão clara: lembrar a todos que a Nintendo não é facilmente batida, que o Wii tem muito mais jogadores do que consumidores e que o console ainda irá queimar muita lenha. Mas o encanador é apenas o símbolo maior dessa visão, que chega agora no ápice durante a temporada de Natal, altamente lucrativa e importante para entrar bem no novo ano. A afirmação do Wii teve seu início no ano passado, quando inclusive comemorávamos seus dois anos e as promessas para o futuro.

Depois de todo esse tempo acho que não preciso tocar na questão de caça-níqueis, certo? Só para não ignorá-los por completo, digo apenas que eles continuam existindo (porque o mercado é livre) e que muitos perceberam que mesmo sendo simples é possível oferecer algo diferente, de conteúdo relevante para os jogadores. Entretanto o que chama mesmo a atenção quando olhamos para os últimos doze meses do Wii é a quantidade de títulos maiores, com produção, promoção e empenho dignos de produtos de média e alta linha. Diria, sem maldade, que foi o começo de um mea culpa por parte das produtoras, que em 2007/08 abusaram dos minigames e ports licenciados.

As apostas foram em todos os gêneros, passando por **The Conduit, Madworld, Grand Slam Tennis, Rabbids Go Home, House of the Dead Overkill, Little King's Story, RE: The Darkside Chronicles, Deadly Creatures, Silent Hill** (que deve chegar até o fim do ano), **Wii Fit Plus, Metroid Prime Trilogy, Dead Space Extraction, A Boy And His Blob**, a série **New Play Control** e, claro, **Wii Sports Resort**.







Melhor ainda é saber que deixei muitas gemas de fora e que há bem mais opções para todos os gostos no Wii. E se notaram bem, todos os games são exclusivos – não porque isso os torna melhores, mas porque é sinal de que aproveitam plenamente os recursos do console para o qual foram concebidos. Essa pequena diferença na atitude de produtoras fez muita diferença este ano para o Wii e com certeza fará muito mais em 2010 (RedSteel 2, hein?). É o primeiro passo, compreensivelmente atrasado, para que a nova geração de jogadores venha à tona. As pessoas não comprar apenas jogos Nintendo porque são burras; burras são as produtoras que não conseguem vender direito seus games.

Fale Alto

O lado promocional é um ponto bem interessante de analisarmos no período. É evidente que o Wii manteve-se nas manchetes, inclusive devido à sua 'enorme' queda nas vendas, ocorridas apenas porque o console tinha números obscenos em 2008 e que nunca se manteriam assim.

E as manchetes também mostravam toda a empolgação de EA, Ubisoft, Capcom e muitas outras sobre as possibilidade do 'mercado Nintendo'. (Isso me lembra muito os anos 80/90, mas isso fica pra outro dia.) Games foram anunciados, entrevistas foram dadas e muitos discutiam as chances que a Big N teria contra os controles por movimento dos concorrentes e a falta de gráficos HD no Wii. Toda essa conversa sempre levantava o tópico de vendas de jogos no Wii e como elas nunca eram como o esperado. E jogo após jogo, vimos em 2009 casos de sucesso médio e fracassos de games. E estando neste site, vocês provavelmente têm ideia do que estou falando, certo? Aí está o problema.

Apesar de terem dado o passo certo na direção de jogos feitos sob medida para o Wii, as produtoras não conseguiram dar outro ao mesmo tempo: atingir a audiência do console nos locais onde ela está, frequenta, o que lê e assiste. A Nintendo não mudou o mercado da noite para o dia e combinou com 50 milhões de pessoas para que todas comprassem um Wii. Além de quebrar conceitos tradicionais que os consoles vinham seguindo, a Big N criou uma nova demanda, alheia e ignorante a todo o fervor dos sites, blogs, fóruns e revistas de games.

Essas pessoas não se importam se The Conduit roda na engine Quantum3 ou se Extraction é a versão anterior do jogo 'conhecido' de Xbox 360. Elas precisam de outros incentivos, os quais não me atrevo a discutir aqui porque meu propósito não é esse. Mas quando um jogo de Wii é apreciado e amado por IGN e afins, é sinal de que MILHÕES de consumidores provavelmente nunca ouviram falar dele antes do lançamento. Mesmo isso parecendo ruim, é apenas o próximo obstáculo que a indústria precisa vencer para continuar seguindo em frente. Pois eu garanto que com tantos Wiis no mercado as produtoras não irão desistir fácil do potencial de vendas.

Movimentos Avançados

Não poderia passar pelo terceiro ano do Wii sem citar o acessório Motion Plus. Aliás, ele é um ótimo exemplo de como a EA percebeu oportunidades interessantes no Wii, lançando seus jogos de esportes com suporte ao novo sistema de controle – e boa iniciativa da Nintendo em deixar que outros aproveitassem o lançamento do dispositivo.

E quando Wii Sports Resort chegou, acho que a maioria dos jogadores sentiu-se como há três anos, quando jogaram tênis no videogame pela primeira vez. Nem todos percebem ou ligam para a precisão maior, mas ela agora está lá, presente e disponível para ser usada.

O que Wii Sports Resort fez foi renovar o console e dar mais fôlego para produtoras que querem experiências mais profundas e interativas no Wii. Os jogadores mais tradicionais entendem a vantagem do acessório e projetos como Red Steel 2 são a aposta para 2010 – sem contar Zelda, tão aguardado e sonhado em 1:1.

Mundo Digital

Seria injusto deixar de citar o serviço WiiWare nesse artigo. A plataforma de games via download manteve sua promessa de ser uma opção barata para estúdios pequenos e criativos. É incrível como existem jogos de qualidade por lá e que todos aqui precisam conhecer.

Nesse aspecto, a Nintendo acabou passando por um autoaprendizado em 2009, pois percebeu que os títulos de WiiWare não vinham ganhando a atenção merecida. Recentemente tivemos o lançamento de demos pelo serviço, mas espero que haja muito mais ações promocionais.

Também pudemos finalmente usar o cartão SD de forma mais humana. Ainda seria necessária uma interface que mostrasse melhor os jogos, menus mais rápidos, mais vídeos e fotos; porém, uma coisa de cada vez (esse é o ritmo Nintendo, oras).

E sem desmerecer todos os excelentes jogos lançados, lembro aqui de Lost Winds 2. O game é um símbolo de ideia adequada aos atributos do Wii, criatividade eficiente (baixo custo e tamanho em MB) e brilhante design visual e de mecânicas. Chega até a assustar vermos que Lost Winds 2 é melhor que muito game de caixa – mas é ótimo para incomodar as 'grandes' produtoras e fazê-las se mexer na cadeira.

E O Futuro?

O futuro é glorioso para quem é dono de Wii. Sim, você pode comemorar e falar para todos que você tem um console cheio de ótimas opções – para todos os gostos e idades. Esse terceiro ano libertou o console do preconceito de minigames e fez as produtoras pensarem melhor sobre ele.

Nos últimos meses tivemos tudo do bom e do melhor e a coisa só continuará assim no futuro próximo. Seja no WiiWare com Excitebike, Night Game ou Yet It Moves, seja em caixa com New Super Mario Bros. Wii, Resident Evil, Tatsunoko vs. Capcom, Final Fantasy CC: The Crystal Bearers (chega no fim do ano) ou Monster Hunter 3 em 2010, não faltará o que fazer com seu Wii.

O console Nintendo não é melhor ou pior do que PS3 ou X360. Ele é diferente – ele é único. Ignorar a chance de conhecer produtos que apresentam novos conceitos e design é ignorar a própria beleza de evoluir, sair do lugar comum e seguir no caminho das novidades. Claro que o Wii não é a resposta definitiva para o futuro do entretenimento digital. Mas pelo que a concorrência vem anunciando e preparando para 2010, parece que a Nintendo, de novo, continua sendo o coelho criativo da indústria

por **Gustavo Assumpção**

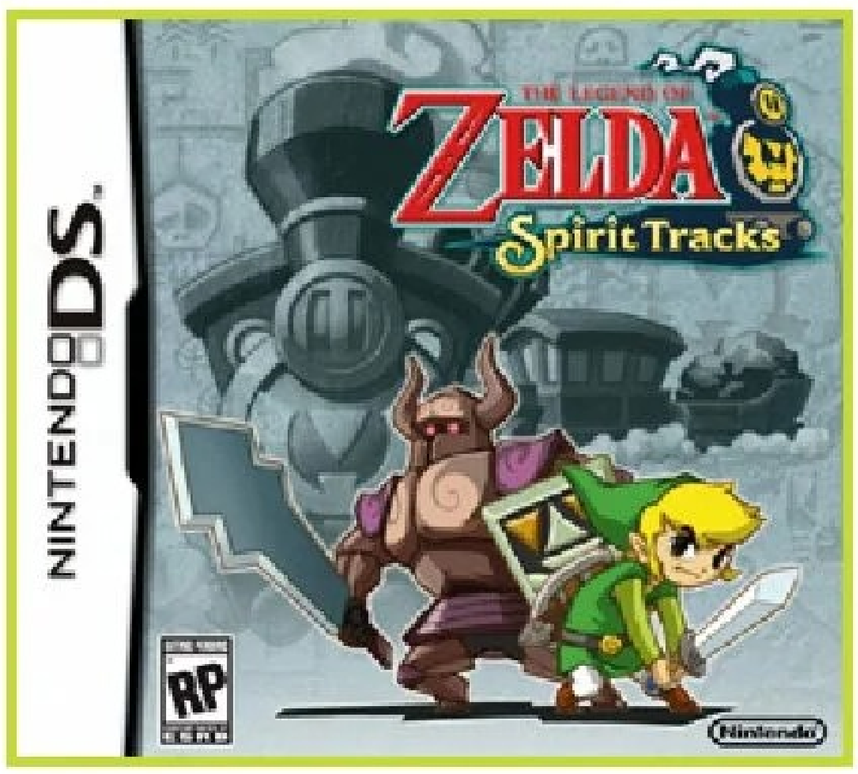
The Legend of Zelda™ Spirit Tracks

Alguns dos fãs da série Zelda vêem nos títulos portáteis da série muito daquilo que os games para consoles da série estão perdendo ao longo dos anos: mecânicas de jogo profundas, inovação e dungeons inteligentes. O último desses games portáteis, o ótimo Phantom Hourglass de 2007, ainda juntou no pacote inesperados controles eficientes na tela de toque do DS. O resultado foi um game tão bom, que muitos consideram até hoje um dos grandes games que apareceram no DS. Dois anos depois, é hora de um retorno merecido ao portátil, em uma aventura densa cheia de surpresas e novidades. É hora de trilhar um novo caminho com Spirit Tracks.

Depois de um anúncio inesperado e confuso na E3 2009, parece que The Legend of Zelda Spirit Tracks só está mostrando ao que veio nos últimos momentos antes de chegar as lojas. Não que anteriormente ele parecesse ineficiente ou então inconsistente. O pior problema era que alguns (me incluam nessa) achavam o esquema de trens muito deslocado do universo Zelda. Mas após as últimas revelações sobre o enredo e a jogabilidade em si, esse receio já se esvaiu.

Mas antes de tocar nesse assunto, você já deve saber que aqui Link não controla mais o fatídico barco usado em Wind Waker e Phantom Hourglass. Dessa vez ele se vê a bordo de um trem equipado com canhões. Essa talvez seja a grande novidade de Spirit Tracks – já que haverá combates entre trens e upgrades nas máquinas, além de momentos onde a jogabilidade perde todas as suas características anteriores e ganha elementos de estratégia.

Mas é hora de tocar no assunto onde os fãs mais ardorosos estão tendo infartos. Logo no começo de Spirit Tracks, a princesa Zelda morre. Isso mesmo. Ela morre e ainda vira um fantasma. Mas é esse fantasma que será o grande motor desse novo game, já que Link poderá usar esse espírito para possuir os Phantoms (que já haviam aparecido em Phantom Hourglass) e usá-los nas dungeons para resolver os enigmas que são propostos



Nas trilhas do espírito

Quem teve a oportunidade de testar o esquema, garante que controlar os dois personagens ao mesmo tempo, traz um dinamismo muito interessante e de certa forma inédito para a série. É possível traçar rotas na tela para que o Phantom as siga ou então fazer com que ele bloqueie o avanço de inimigos e colete itens. É bem provável que em todas as dungeons sejam necessárias esse tipo de ação para que se avance.

A idéia é não só inédita na série, como combina bem com os controles utilizados via touchscreen. Se no primeiro game eles já surpreendiam pela precisão e velocidade, é provável que aqui eles se tornem ainda mais complexos e exigentes. A maioria dos chefes também vão exigir uma perícia maior para serem derrotados. Na demo apresentada na E3 2009, um deles exigia que o jogador assoprasse o microfone do portátil para atingir seu ponto fraco.

O microfone ainda vai ser usado em outro importante elemento aqui: o XXXXXX, novo instrumento musical, que terá um peso importante ao longo do game – embora detalhes de sua aplicação ainda sejam desconhecidos. Pelo que se sabe, o jogador terá que teclar notas musicais na tela de toque enquanto assopra o microfone para executar a canção.

Além da principal novidade no enredo – a morte de Zelda – até agora a história parece muito mais profunda e variada do que o normal– distante da costumeira primazia pela simplicidade.

Sem dúvidas, Spirit Tracks parece um game ainda mais polido e diferenciado do que seu anterior. E isso até mesmo visualmente. Agora o estilo toon-shaded está ainda mais bonito e fluente, com linhas pretas mais fortes, animação mais refinada e belíssimos cenários. Tem tudo para se tornar um dos mais belos games do portátil da Nintendo.

É bom ficar de olho nesse que está prestes a se tornar um dos melhores games desse ano de 2009. A cada nova informação ou detalhe divulgado, a expectativa só aumenta. E olha que dia 07 de dezembro nem está tão longe assim. Só nos resta esperar.

Uma história sob medida para os fãs

Spirit Tracks se passa um século após o game anterior, quando os habitantes de Hyrule conseguiram se livrar da ameaça de um Demon King, que foi acorrentado e enterrado. As quatro correntes usadas para dominá-lo acabaram sendo usadas como trilhos para o transporte ferroviário e ganharam o nome de Spirit Tracks. O game começa com Link recebendo seu diploma de maquinista das mãos da Princesa Zelda após um longo treinamento com Alfonzo, o especialista nesse tipo de transporte. E é logo no início que Zelda vai perder seu corpo e começar a ajudar Link em uma jornada surpreendente contra o General Cole – vilão que aparentemente quer usar o corpo da Princesa para trazer o Demon King de volta a vida.

por **Andre Santos**
warpzona.wordpress.com

OUTER N

Para o alto e avante!

Os videogames são uma forma de entretenimento (e porque não, arte?) muito peculiar, pois são formados por imagens como nas pinturas, desenhos e gravuras, por sons como nas músicas, por captura e animação como no cinema e até por modelagem como nas esculturas. Sendo tão "quimérico", é comum o videogame absorver (e vice-versa) influências diretas e indiretas de outras formas de arte/entretenimento, como os as animações, filmes e quadrinhos

Adaptações de super-heróis para os videogames são coisas muito comuns e geralmente o resultado agrada pelo menos aos fãs ardorosos desses vigilantes mascarados. Por tratarem de franquias famosas que já carregam seus próprios fãs, geralmente estão em evidência e é mais difícil um jogo de super-herói ser desconhecido ou estranho.

Nesta edição da Outer N, nós vamos ao encontro de jogos super-heróicos obscuros, sejam por tratar de heróis não tão famosos, sejam por não terem feito tanto alarde como de costume ou até por trazerem a esquisitisse em algum aspecto particular do mesmo.

The Rocketeer (NES)

Apesar do Rocketeer não ser um herói tão conhecido, seu filme e seu jogo pra Super Nintendo até gozam de respeitável fama. Mas não sua versão 8 bits, um jogo de plataforma sólido e bem executado, no geral. Recomendo fortemente qualquer um dos três. Você é um super-herói, piloto de avião, que caça nazistas com uma mochila voadora e dá uns pegas numa pin-up. Preciso dizer mais?

Darkman (NES)

Esse cai no mesmo caso do The Rocketeer: um jogo competente, porém desconhecido por se basear em um herói desconhecido. Darkman é original dos cinemas e traz algumas mecânicas de jogo inovadoras, como um medidor de equilíbrio. Recomendo o game e, principalmente, o filme, que teve uma continuação que não fez juz ao primeiro

Uncanny X-Men (NES)

Você já jogou o jogo dos X-Men para o Nintendinho? Não? Primeiro: você não é o único. Segundo: sorte sua! O jogo é uma ameaça maior que o Apocalypse carregando o cristal Mikran (não entendeu? Vá ler X-Men!) e é praticamente injogável. Você escolhe um dentre alguns X-Men disponíveis e passa por fases genéricas enfrentando inimigos mais genéricos ainda sem nenhuma relação com os quadrinhos, numa visão de cima que mais parece um jogo (ruim) de nave. A única coisa boa seria a possibilidade de jogar com Noturno ou Colossus, mas nem isso salva esse jogo.

Silver Surfer (NES)

Quem teve a idéia de colocar um dos mais poderosos heróis da Marvel em um shooter impossível, onde triscar na própria sombra mata e onde você não identifica o que é cenário e o que não é? Existe um truque de invencibilidade, que foi colocado ali porque se não ninguém nunca veria Galactus nesse jogo.

Spider Man and X- Men (SNES)

É inegável que esse jogo possuí o seu charme, contando a história da união dos incompreendidos mutantes com o cabeça-de-teia amigo da vizinhança contra o maléfico Arcade (um vilão viciado em videogame, olha só!). Porém a sua dificuldade extrema, reforçada por controles não-tão-fluídos, afastam qualquer um que queira manter a sua sanidade. Se você já passou de mais de duas fases, é um verdadeiro super-herói.

The Incredible Hulk (SNES)

Na verdade esse é um jogo divertidíssimo e bastante conhecido. Você joga alternando entre Bruce Banner, quando você se esgueira e tem que usar de raciocínio pra passar dos puzzles, ou o gigante esmeralda Hulk (o poder do Úlqui é saltaire) quando o lance é dar socões, pescotapas e rasteiras baianas. O que torna esse jogo elegível a "esquisitão" é o seu último chefe. Se você já terminou sabe do que eu estou falando. Se não, vá atrás e esteja preparado pra maior luta de sua vida. Se não quer jogar, você pode conferir a peleja no Youtube. Wolverine de NES tinha um último chefe parecido...

Flash Iron Man (GBA)

Um do lado da Marvel, outro da DC, aqui estão dois jogos que passaram despercebidos e que valem uma olhada. Justice League Heroes - Flash é um beat'n up que não chamaria a atenção não fosse a criativa solução para a supervelocidade do herói, que já tinha sido "agraciado" com um jogo meia-boca no GameBoy. Invincible Iron Man é uma pequena jóia perdida, relembrando clássicos como Gunstar Heroes ou Contra.

Justice League Task Force (SNES)

Parece que ninguém aprende com os erros do passado. Muito antes de Mortal Kombat vs DC Universe, alguém teve a brilhante idéia de colocar heróis de diferentes níveis de poderes em um jogo de luta, o que poderiamos até perdoar caso o jogo fosse bom... Mas não é o caso. Pode por mais um na lista. Além de tudo, os vilões escolhidos poderiam ter sido melhores. Distribua sopapos por Metropolis, Themiscra e na Feira da Fruta... err, Gotham City.

Justice League: Injustice for All e Justice League: Chronicles (GBA)

Justice League: Injustice for All e Justice League: Chronicles- (GBA) - Taquem uma rocha de kriptonita ou um batrangue nos crápulas que quiseram se aproveitar do sucesso do desenho da liga para lançar jogos ruins para o portátil da Nintendo. Um é visto de lado, outro por cima, ambos em pseudo 3D. Trate como se fossem mais um efeito de alguma CRISE genérica da DC.

Aquaman: Battle for Atlantis (GBA)

Fala sério, você já tinha ouvido falar desse? Pois é, um jogo mediano, passado em baixo d'agua, de um herói secundário que não foi lançado junto a algum momento especial do mesmo... O que os produtores tinham na cabeça? Prefira um jogo de pescaria ou de esportes aquáticos. Ou as fases da água de Mario...

Catwoman (GC)

Todo mundo sabe que jogos de filmes costumam ser ruins... E se esse filme for prá lá de ruim? A beleza de Halle Berry não foi o suficiente pra salvar o filme e também não salvou esse beat'n up com elementos de plataforma raso que só ele.

PRÉVIA

TATSUNOKO VS. CAPCOM
Ultimate All-Stars

por ***Ricardo Scheiber***

A falta de uma versão de Street Fighter IV para o Wii deve ter frustrado muita gente. Como que para compensar um pouco esse fato, a Capcom traz exclusivamente para o Wii, no ano que vem, o jogo de lutra crossover **Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Star**s. Com data marcada para 26 de janeiro, o jogo reúne personagens diversos da Capcom e da produtora de animes Tatsunoko Studio.

PRÉVIA

Não é a primeira vez que a Capcom lança um jogo de luta crossover. Pode ser que você conheça a série Capcom vs. SNK e Marvel vs. Capcom, que são muito populares – tanto no Japão, quanto no Ocidente. Marvel vs. Capcom usa o sistema de luta em duplas, formato que deve ser repetido no novo game com a Tatsunoko

Mas se você, assim como eu, nunca tinha ouvido falar na Tatsunoko antes do anúncio do lançamento deste jogo, talvez seja interessante nos informarmos um pouco sobre as produções desse estúdio.

Como mencionado anteriormente, a Tatsunoko é um dos muitos estúdios de anime do Japão. A empresa tem uma vasta experiência em animação gráfica – sua primeira série de anime, O Ás do Espaço, data de 1964. A Tatsunoko já nos presenteou com clássicas produções como Speed Racer (1966), Macross (1982) e Shurato (1989). O popular anime Neon Genesis Evangelion, lançado em 1994, também leva a assinatura da Tatsunoko.

Em meados de 2008, o jogo já figurava em muitas das casas de arcade games no Japão. Desenvolvido pela Eighting, que traz em seu currículo diversos jogos de luta como Bloody Roar, Naruto e Bleach, espera-se ver em Tatsunoko vs. Capcom personagens de diferentes franquias como Street Fighter, Mega Man, Darkstalkers, Onimusha, Rival Schools, Lost Planet e Viewtiful Joe. Além de apresentar uma perfeita conversão do jogo original de arcade, a versão para o Wii promete trazer uma coleção de extras, que vai de novos personagens e músicas a 20 minigames centrados em cada lutador.

Naturalmente, a versão ocidental vai ter algumas notáveis diferenças da versão japonesa. Uma boa notícia é que para nós o jogo terá uma listagem mais extensa de personagens, além de estágios adicionais. Quanto ao conteúdo, vemos que a versão japonesa tem quatro modos principais de jogo: arcade, versus, survival e time attack, além do modo de treinamento que foca nas lutas do game. Os minigames permitem que até quatro jogadores possam competir com os vários personagens destraváveis do jogo. Na versão ocidental, o que mais anima é a adição do modo on-line, que sem dúvida pode trazer um diferencial muito grande para o jogo. O modo on-line é sempre uma coisa benvinda de se ver num game para o Wii.

Uma coisa muito legal da parte da Capcom para a conversão da versão japonesa para a ocidental foi o espaço aberto aos fãs para ouvir deles o que eles gostariam de ver na versão ocidental do jogo. É óbvio que não será possível atender a tudo o que for pedido, mas o feedback da comunidade de fãs permitirá à Capcom ter uma noção do que ela está fazendo de certo, e o que está fazendo de errado. Em Street Fighter IV, algo muito parecido foi realizado, e levando-se em conta o impacto que foi gerado, pode-se dizer de que essa é uma rara oportunidade para os fãs serem ouvidos.

Muita coisa vista nos jogos VS. da Old-Gen vai estar presente em Tatsunoko vs. Capcom, como o sistema de batalhas em duplas numa partida. O sistema de luta não é tão complexo como o de Street Fighter IV, seguindo uma linha mais próxima de Marvel vs. Capcom 2. Na versão para o Wii, você fica com apenas três botões reais de ataque. Jogando com o Wii Classic, o Y funciona como golpe leve, X como intermediário, e A como ataque pesado. O B é usado para ações secundárias (pressionado uma vez, inicia o friend attack - presente também em Marvel vs. Capcom –, e combinado com o botão analógico para baixo fecha uma tag), o duplo clique em R proporciona uma pequena corrida e o botão L é uma injeção básica de ataque. A expectativa é a de que o jogo seja bem mais acessível. O sólido sistema de luta é complementado pelo brilho e detalhamento visual que caracteriza um estilo de arte que cai em algum lugar entre o tradicional anime e o estilo de arte mais técnico visto em jogos VS. predecessores, tais como Capcom vs. SNK. O aspecto mais impactante do game é a remodelagem em 3D feita para vários personagens, especialmente os da Tatsunoko.

Enquanto que a jogabilidade está firmemente enraizada no plano 2D, a perspectiva em 3D traz efeitos especiais muito agradáveis. É realmente impressionante como a animação flui no jogo e a velocidade com que tudo acontece. O jogo foi montado usando uma nova engine que permitiu à Capcom explorar melhor as características do Wii, e os resultados falam por si. Numa super bem produzida animação em 2.5D, os movimentos aparecem numa fração de 60 frames por segundo, e os movimentos especiais são explosivamente espetaculares.

Capcom

Na ordem: Ryu, Alex, Saki Omonake, Zero, Roll, Viewtiful Joe, Chun-Li, Morrigan Aesland, Batsu Ichimonji, Yami, Kaijin No Soki, Frank West, Magaman Volnutt e PTX 40A

Tatsunoko

Na ordem: Tekkaman, Tekkaman Blade, Joe the Condor, Jun, Kan the Eagle Science, Ippatsuman, Gold Lightan, Doronjo e Polymar

Ao que esperamos por mais novidades de Tatsunoko vs. Capcom, a expectativa é bem grande. Parece que um grande jogo de luta irá nos receber no começo do ano que vem! Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars tem data de lançamento marcada para 26 de janeiro.

por **Raoni Ferreira**
www.ndsbrasil.com.br

NDS BRASIL

TOP10

Quando nem sempre o que parece, de fato é!

A história Gamística é bem recente, mas já coleta trocentas histórias de games que enganam bastante por muitas coisas, outros que são de fato, mas tem propostas diferentes dos originais, além de releituras pra lá de viajadas de grandes sucessos. No circuito da Nintendo isso não é nenhuma novidade, já que desde muitos anos atrás, idéias foram mais que recicladas em trocentos games, e nem todas deram realmente certo.

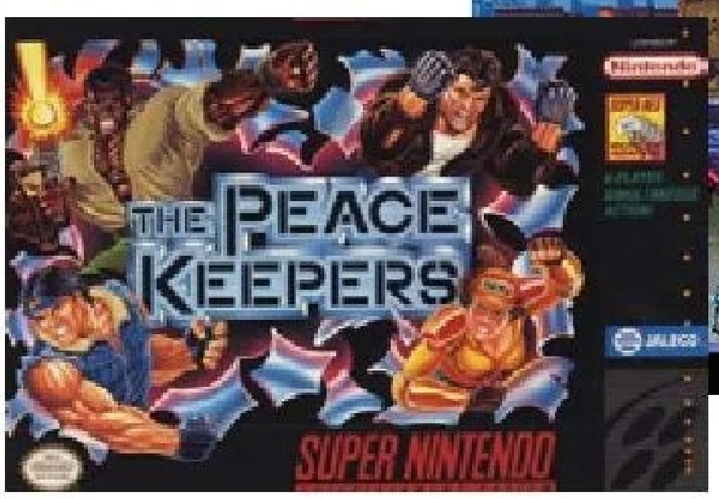
10 Metal Gear

A gamesérie de Hideo Kojima é conhecida mundialmente pela ação furtiva, além dos elementos cinematograficamente estratégicos. Mas quando o mestre deixa os aprendizes brincando com sua história, acontece uma verdadeira lambança. “Metal Gear” saiu para o NES com fases extras, porém um controle irritante, glitches medonhos e com quase nada da ação furtiva vista no MSX. Por sinal, este game teve uma continuação, chamada de “Snake’s Revenge”, totalmente alheia à linha de tempo principal da série. Outro que não deu muito certo foi a versão para Gamecube de Metal Gear Solid, aqui com o subtítulo “The Twin Snakes”, cuja proposta era a de unir o gameplay e os gráficos de MGS2 para fazer um Remake bacana, mas os controles do GC definitivamente não foram uma boa para o título.

Embora a vida de Solid Snake na Big N não tenha sido fácil, pelo menos a versão de Metal Gear Solid para Game Boy Color (conhecida no Japão como “Metal Gear: Ghost Babel”) conseguiu fazer tudo o que as anteriores do NES não conseguiram, e se tornou uma raridade no portátil da Nintendo.

9 Rushing Beat

Esta série de briga de rua do SNES poderia ter sido muito famosa fora do Japão, caso seus games não tivessem sido destrinchados em 3 títulos: Rival Turf! (Rushing Beat), Brawl Brothers (Rushing Beat Ran), e The Peace Keepers (Rushing Beat Shura). Na série original, o primeiro e o segundo são relacionados diretamente, e o terceiro possui uma aparição de Douglas Bild, um dos personagens principais do segundo jogo. A maior piada é que em todas as três versões há um macete que permite jogar no idioma alternativo (jogar em japonês na fita americana e vice-versa), o que de certa forma invalida qualquer idéia de se desvencilhar do jogo original.



8 Street Fighter II

Uma versão que virou, por incrível que pareça, uma série de remixes. Não são muitos que conhecem o primeiro Street Fighter de Arcade, e de fato se deve às multifacetas da segunda versão. No SNES teve "The World Warrior", "Champion Edition", "Street Fighter II Turbo Hyper Fighting", "Super Street Fighter II: The New Challengers" e "Super Street Fighter II Turbo". Isso sem contar o Remake "Super Street Fighter II Turbo Revival" que saiu para o Game Boy Advance. Todas essas versões serviram pra corrigir um bug aqui, uma animação ali, tudo para nutrir a sede de sopapos dos gamers, que se dividiam entre esta série e a sanguinolência de Mortal Kombat.

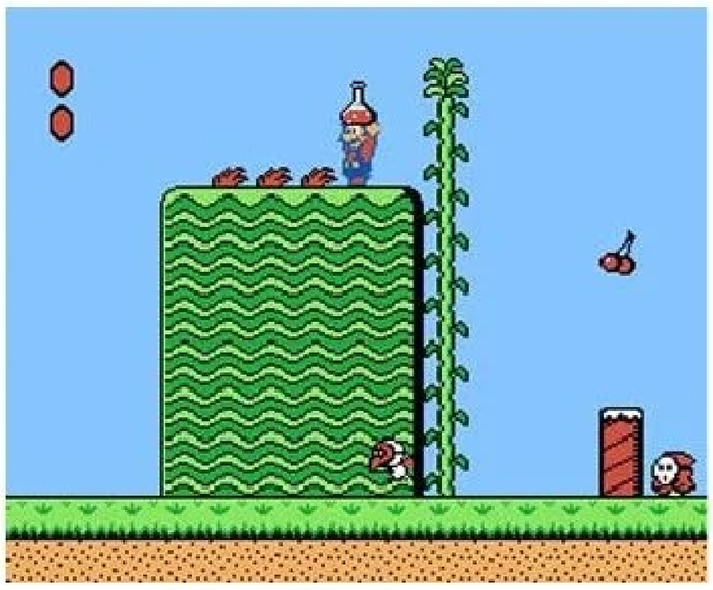
Vale lembrar que a Capcom pelo visto está "esticando" sua roda de updates agora com o novo Street Fighter IV, que vai ganhar um Update "Super", também. Street Fighter III não fugiu à regra, por sinal.

7 Probotector

Embora a proposta de Robôs lutando contra alienígenas seja interessante, Probotector (NES) não engana ninguém: É Contra, lançado na Europa. A série se disfarçou desta maneira para tentar amenizar a violência do game original (se é que há alguma), e assim, vender com outro apelo. Mas mesmo com a maquiagem, Contra é Contra, e a versão européia é um absurdo de difícil. As versões seguintes continuaram com a maquiagem, e a Europa só viu Contra em sua forma original muito tempo depois com Contra: Legacy of War, que saiu no Sega Saturn.

Curiosidade: O Contra original de Arcade na Europa se chamava Gryzor.

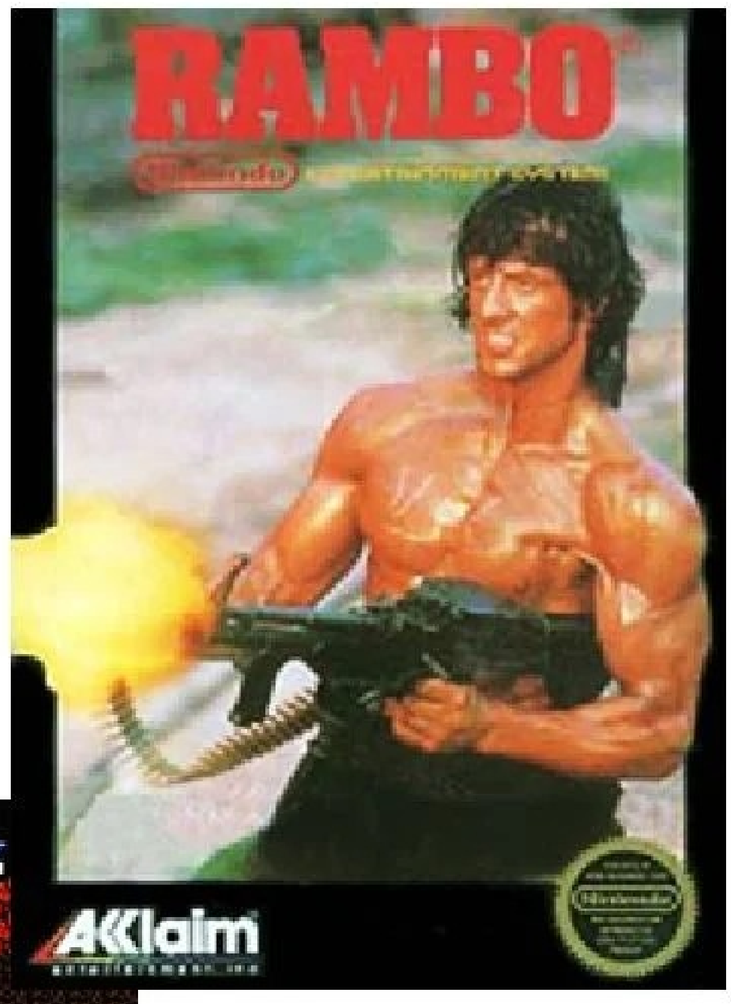
6 Super Mario Bros. 2



O vício das remanufaturas atingiu até o encanador Bigodudo! No Japão a série teve uma progressão natural, onde o primeiro e o segundo eram parecidos, sendo que a continuação era infernalmente mais difícil. Mas os EUA não quiseram saber de dificuldades nem esforço, e fizeram uma das aventuras mais bizarras de Mario, com elementos que jamais voltariam à série. Neste game temos o nascimento de um dos mais famosos inimigos de Mario, que é o Shy Guy, acompanhado de suas variações Snifit (que atiram projéteis) e Beezo (aquele que voa com um garfo na mão). Estes seriam os primeiros de muitos, mas vamos deixar isto para uma outra matéria.

Estas diferenças se devem à origem japonesa do jogo, que foi uma maquiagem por cima de "Doki Doki Panic!", do NES. Os games pouco se distinguiriam, se em um deles não tivesse Mario e seus amigos. Como o Super Mario Bros. 2 japonês saiu unicamente no Famicon Disk System, a Nintendo of America mais tarde o lançou dentro da coletânea Super Mario All-Stars (SNES), sob a alcunha de "Super Mario Bros.: The lost levels", enquanto na versão japonesa do cartucho foi o contrário: A maquiagem saiu com o nome de "Super Mario Bros. USA", quase que botando a culpa nos americanos por tamanha bizarrice.

5 Rambo



Para um game que deveria ter sugado impiedosamente a fórmula de Contra, é de se admirar que a base de "Rambo" tenha sido claramente "Zelda 2". É mais surpreendente ainda perceber que ambos foram lançados na mesma época, com elementos parecidíssimos, a não ser um detalhe: Zelda tem fãs fiéis, enquanto este game de Rambo, não.

A frustração dos gamers ao ver na tela o brutamontes não fazendo nada a que se propunha no rótulo do game acabou por fazer com que este game se tornasse um encalhe monumental.

4 Final Fantasy

Calma, não houveram falsificações de Final Fantasies, longe disso. Na verdade houve é uma confusão por parte da Square, entre suas sucursais dos EUA e do Japão. Quem jogou as versões americanas, e tão somente elas, acabou perdendo muitas versões do jogo. Embora o primeiro Final Fantasy tenha sido lançado tanto na terra do Tio Sam quanto na do Sol Nascente, os Estadunidenses jogaram na verdade FF1, FF4 e FF6, agora chamados de Final Fantasy 1, 2 e 3. Pra completar mais ainda a confusão, a partir do sétimo Final Fantasy, todas as versões passaram a serem lançadas conforme seus lançamentos japoneses, o que na teoria faz com que os estadunidenses tivessem um buraco enorme de continuações.

Pra piorar mais ainda, Final Fantasy VII ainda rende vários Side-Stories, que rendem milhares de games, vide os incontáveis jogos estrelando Chocobo, os games Dissidia e Crisis Core, que vieram na onda do filme "Advent Children".

3 Legend of Zelda: Majora's Mask

A confusão que Zelda proporciona nos seus jogadores é lendária. É muito difícil estabelecer, na verdade, uma linha-do-tempo correta, já que são incontáveis as teorias. Com Majora's Mask não foi diferente. Depois do tão aclamado Ocarina of Time, os fãs das aventuras de Link esperavam um game no mínimo dando sequência aos eventos de seu predecessor. E o que encontraram foi um game que, como a maioria dos outros, é um capítulo que tem pistas que sugerem uma linha de raciocínio, mas que acaba por conflitar com uma série de acontecimentos dos outros jogos. Há quem diga que Majora's Mask é sequência direta de Ocarina of Time mesmo, mas que conta uma dimensão paralela. É mais simples dizer que Link, Zelda e Ganondorf são integrantes de aventuras distintas, onde cada um representa seu papel, e assim traz o jogador para dentro da história para ser o herói, fato que assumidamente motivou Shigeru Miyamoto a idealizar a série.

2 Mortal Kombat

Uma das séries mais sanguinolentas dos games teve também seus momentos de andar em círculos, a exemplo do que ocorre com Street Fighter. Mas felizmente foi mais curta a roda de Updates, que começou após o lançamento de Mortal Kombat 3. Após este, veio Ultimate Mortal Kombat 3, com novos personagens, novos cenários, e uma prometida sanguinolência dobrada, que no final das contas eram tão absurdas que beiravam o ridículo. Essa versão inaugurou a onda de milhões de personagens nos games de luta da série (King of Fighters já era recordista em Character Roster), dando origem à versão seguinte, denominada Mortal Kombat Trilogy. Esta prometia porradaria pura entre todos os personagens que participaram da série.

Os MKs ficaram um bom tempo sem updates após isso, já que as versões que se lançaram a seguir eram sequências em 3D, sem contabilizar a horrenda Mortal Kombat Advance do GBA. Isso até lançarem para o Nintendo DS o jogo Ultimate Mortal Kombat, que nada mais nada menos é uma maquiada portátil do UMK 3 original.

1 Sonic

No final de uma era onde SNES e Mega Drive disputavam ferrenhamente pela atenção dos gamers, um anúncio da SEGA atraiu atenção especial para seu Porco-Espinho azulado: Sonic 3D Blast. Na época, os artworks caprichados, além dos ótimos games antecessores, davam uma larguíssima vantagem ao Borrão Azul em relação ao Encanador Italiano da Nintendo. Porém, o que chegou às mãos dos Gamers foi um pseudo-3D em visão Isométrica, com personagens desenhados para terem mais quadros de animações e assim parecerem ter profundidade. Isto em tempos que o SNES já tinha jogos em 3D básico usando sua tecnologia de Chips Gráficos em seus cartuchos, o que resultou no primeiro jogo da série StarFox.

Os mascotes das empresas só foram de verdade para o mundo da terceira dimensão beeeem mais tarde, com vitória de Mario, que teve Super Mario 64 (N64) lançado em 1996, dois anos antes de Sonic aparecer remodelado em Sonic Adventure (DreamCast). Mas um ensaio de Sonic em 3D surgira no mesmo ano de Super Mario 64, no game de Luta para Arcade Sonic the Fighters, que não fez lá muito sucesso.

por **Heitor De Paola**

Enquanto isso

E o Zeebo?

Zeebo, para aqueles que não sabem, é um novo console produzido pela Tec Toy. O que o faz ser diferente dos outros consoles é a maneira como se adquire seus jogos. Não existem entradas físicas para cartuchos, CDs ou DVDs. Todo o seu conteúdo é baixável através de uma rede 3G, chamada de Zeebonet. Ou seja, não é necessário que haja uma conexão com a internet para que se tenha acesso ao conteúdo. Desde que o sinal exista em sua área você poderá baixar jogos. Jogos esses, aliás, totalmente em português e com preços a partir de R$ 9,90.

Muita coisa tem sido dita sobre o Zeebo. Alguns aprovam a ideia enquanto outros prevêem uma completa falha. Muitos o comparam também com consoles da atual geração, dizendo que o bebê da Tec Toy não tem chance de competir com eles. Então é necessário que uma coisa fique clara: O Zeebo não chegou para competir neste mercado.

O Zeebo não foi feito tendo em mente você, jogador que provavelmente se encaixa no grupo "hardcore" e está a par de todas as últimas notícias e lançamentos do mercado. Ele aparece como um console voltado mais diretamente a classes com poder aquisitivo mais baixo, oferecendo muito mais atrativos do que um Mega Drive com jogos na memória, por exemplo. Além disso, um de seus controles, o chamado controle *boomerang*, tem um acelerômetro. Isto possibilita o comando de alguns jogos apenas com movimentos - não muito diferente do que temos no Wii - um tipo de diversão que estava, antes disto, completamente inacessível àqueles que não podem comprar o console da Nintendo. Também vale lembrar, como já citado acima, que todos os jogos do Zeebo estão em português. Isto, por si só, abre a possibilidade de aproveitamento para um grande público que nunca teve a oportunidade de estudar uma outra língua. Também vale ressaltar que não sabemos o futuro do Zeebo. A impossibilidade da existência de jogos piratas pode ser um grande atrativo para produtoras, em especial as indies. Quem sabe isto abra espaço para o aparecimento de vários jogos de origem brasileira que não teriam oportunidade em outros consoles. Se isto se tornará realidade, só o tempo nos dirá.

O Zeebo vem com seis jogos gratuitos (Fifa 09, Need For Speed Carbon, Treino Cerebral, Quake I, Quake II e Prey Evil); para adquirir outros jogos é necessário a compra de Z-Credits. Estes créditos ficam associados ao seu console e não a uma conta. A compra pode ser feita de diversas maneiras, como cartão de crédito, boleto bancário ou cartões pré-pagos.

No último dia 16 de novembro, a Tec Toy anunciou que o console estaria disponível em todo o Brasil (antes só era possível encontrá-lo no Rio de Janeiro), com um novo preço: R$299,00. É esperar para ver então, que rumo o Zeebo tomará.

Reinaldo Normand, criador do Zeebo

NINTENDO
BLAST